



PEŁNA WERSJA
STRATEGII TWORCÓW CIVILIZATION

Call to Power II

CLICK!



6.95 zł
(w tym 7% VAT)

GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 3/2003



Specjalnie dla was:

**Odjazdowe
plakaty**

W centrum uwagi:

str.20 **Anno 1503**

str.24 **Splinter Cell**

str.28 **007 Nightfire**

Przed premierą:

str.6 **Rayman 3**

str.18 **I.G.I. 2**



Robin Hood



Neocron Online



Sim City 4



C&C Generals

MISTRZOWIE KODU

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!

Wersja PC®

Wersja językowa polska, kinowa

Cena 99,90 zł

* wersja na PlayStation 2 również w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.

ICM-2 COVERT STRIKE™

Wersja PC

Planowana premiera Luty 2003

Wersja językowa polska, pełna

Cena 99,90 zł



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver”™, „Colin McRae Rally”™, „Covert Strike”™, „Prisoner of War”™, „GENIUS AT PLAY”™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „FOCA”™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae”™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „JGI”™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Niesamowite, widowiskowe stłuczki oraz zachowanie pojazdów zgodne z rzeczywistością!
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe na PC!

Toca RACE DRIVER™



Wersja PC*
Planowana premiera ... Marzec 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży

Najnowsza część kultowych rajdów samochodowych.
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2003 roku.

colin mcrae rally 3™



Wersja PC*
Planowana premiera ... Marzec 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



SPESJALNA WYDAWCA
RAMOWY JUŻ DOSTĘPNE
(0-22) 519 60 69
www.codemasters.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

1000 lat minęło...

Rok 2003 powitał nas donośnym hukiem pewnej walczącej się w grzy „świątyni”, która miała przeżyć stulecie. Coż... Autorzy tych bujnych zapewnień dostali od wolnego rynku lekcję pokory, być może nawet nie z własnej winy (choć w tej kwestii zdania są podzielone). Jedno natomiast jest pewne: najpierw należy odnieść sukces, a dopiero potem się przechwalać. Każdy, kto robi odwrotnie, naraża się w przypadku porażki na drwinę! Przy okazji okazało się też, że w dzisiejszych czasach nie wystarczy zaoferować popularny w przeszłości tytuł, by pismo „samo” się sprzedawało. Zmieniają się czasy, czytelnicy i mody, a to, co kiedyś było dobre (lub nawet najlepsze), teraz przypomina ożywione przez doktora Frankensteina monstrum i budzi konsternację, a nie podziw.

W CLICK! wolimy patrzeć w przyszłość, a nie w przeszłość. Wracamy więc do pracy w nadziei, że spodoba Wam się to, co robimy. Jak zwykle czekamy na Wasze uwagi na temat pisma – to dzięki nim wiemy, czego od nas oczekujecie. Początek roku okazuje się zawsze czasem dość ubogim jeśli chodzi o gry komputerowe (ach, ta poświęcona posucha). Mimo to udało nam się zebrać kilka interesujących propozycji, takich jak 007 Nightfire, Anno 1503, C&C Generals, SimCity 4 czy wreszcie długo oczekiwany Splinter Cell. Poza tym, jak zwykle, porcja nowinek ze świata gier, zapowiedzi, obszerny dział sprzętowy oraz ostatnia odsłona tajemniczego poradnika do Neverwinter Nights. W tym numerze znajdziecie także 2 plakaty z kalendarzem! I jeszcze na koniec ważna informacja: zgodnie z warunkami licencji firmy Activision do płyty CD w tym numerze nie mogliśmy dograć żadnych dem, tapeł itp.

Frogger

JAK OCENIAMY GRY?

Agnes True Love		Ocena:
Rand Soft Empire / Froggerbund		5
http://www.agnestruelove.net		
Wersja PL	Przygodowa	PC
Multiplayer	Cena: 199 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		
Pentium III 2,2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 3D		
5 Grafika	4 Dźwięk	6 Frajda
Interesująca fabuła, a bohaterka ma czym oddychać i chętnie nam to pokazuje!		
Zdecydowanie zbyt mało przygód miłośniczek erotycznych, gra zbyt szybko się kończy		
Historia dziewczynki szukającej prawdziwej miłości. Romanś w pewnym momencie przeradza się w horror, ale przedtem jest gorąco!		

Ocena gry, oceny składowe

Używamy szkolnej skali ocen, od 1 (dla prawdziwych przebojów), do... 6! Jeśli zamiast oceny stoi znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerwone kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

EXTRA

- 5 Co na CD: Call To Power II
65 Imperatorki 2002 – nominacje

ZAPOWIEDZI

- 6 Rayman 3
8 Medieval Total War: Viking Invasion
9 Platoon
10 Duality
11 UFO
12 Painkiller
14 Nowości ze świata gier
16 Moto GP3, Shinobi, SoCom: US Navy
S.E.A.L.s, War of the Monsters [PS2]

TEST

- 18 I.G.I. 2 Covert Strike (pierwsze wrażenia)
19 Taca Race Driver (pierwsze wrażenia)
20 Anno 1503



Anno 1503

s.20



SimCity 4

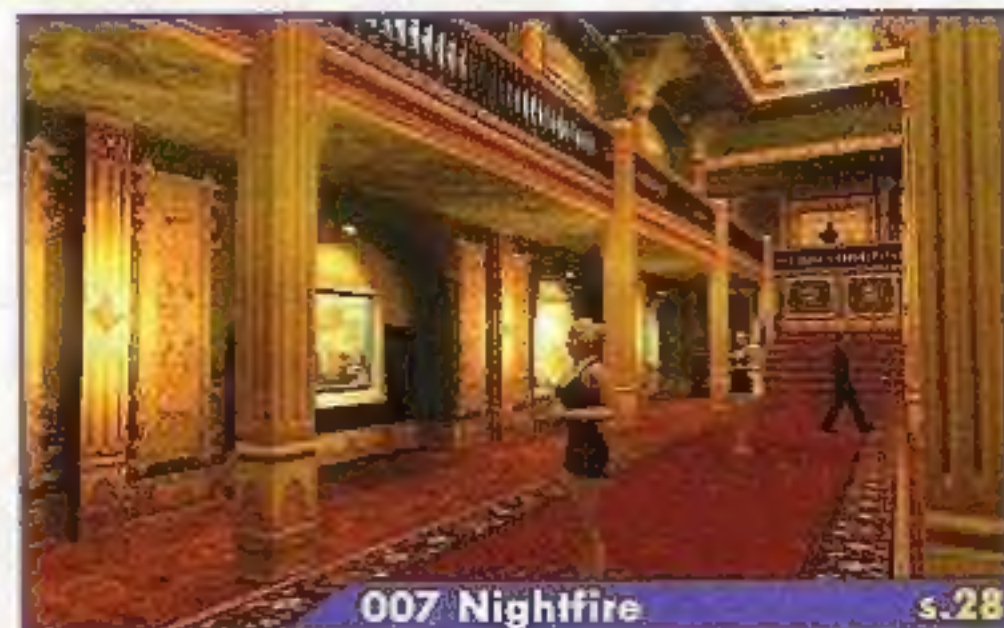
s.26

- 22 Command & Conquer: Generals
24 Splinter Cell
26 Sim City 4
28 007: James Bond Nightfire
30 American Conquest
32 Planeta Skarbów minigry; Ski Park
34 Robin Hood: The Legend of Sherwood
36 Thorgal
37 Ballerburg
38 Hover Ace
39 Neocron Online
40 Strażnik Czasu; Sleepwalker
41 FIM Speedway Grand Prix
42 Autodelista [PS2]
43 Gungrave [PS2]

PORADNIKI

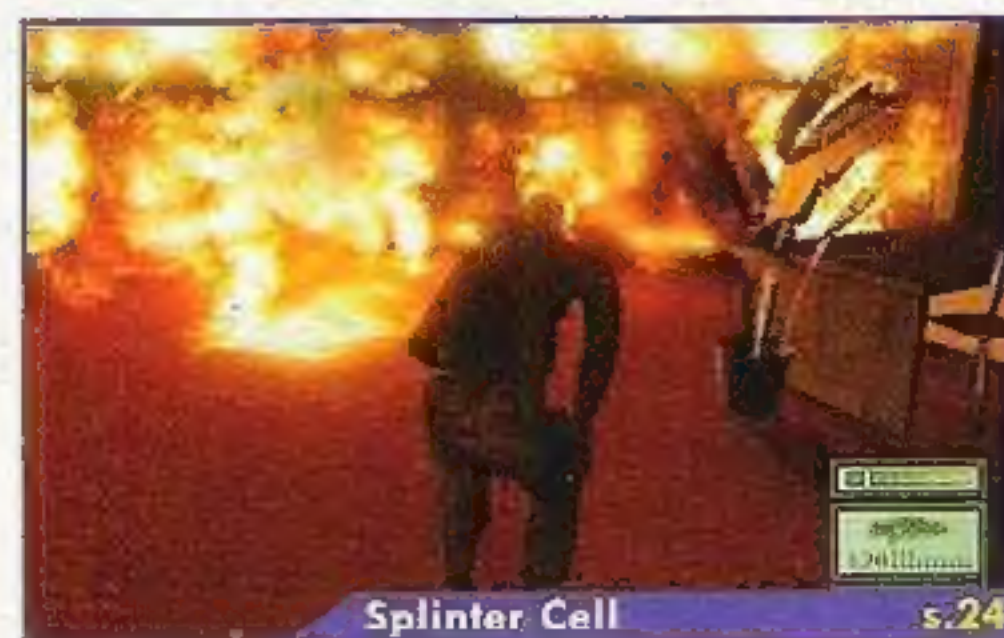
- 44 Kody PC & PS2
46 Poradnik: Neverwinter Nights cz. 4 (ost.)
50 Poradnik: Age of Mythology cz. 2 (ost.)

NASTĘPNY NUMER JUŻ 11 MARCA



007 Nightfire

s.28



Splinter Cell

s.24

SPRZĘT

- 54 Tuning obudowy do PC cz. 2

PROGRAMY

- 56 Flash 5 – krótki kurs
60 Emulatory: Super Nintendo

INTERNET

- 62 Przewodnik po stronach Internetowych
64 Jak taniej łączyć się z Siecią?

CO NOWEGO?

- 68 Nowości ze świata techniki

KINO

- 66 Star Trek: Nemesis

LISTY & KONKURSY

- 35 Konkurs Gothic 2
59 Konkurs Flash 5
70 Randall ponownie niszczy czytelników
72 Porady sprzętowe, rozwiązania konkursów
74 Komiks

macromedia
FLASH 5
Using Flash

For updates & downloads, visit:
<http://www.macromedia.com/>

Flash 5

s.56



Emulatory

s.60

Tym razem mamy dla Was nie lada atrakcję! Oto pełna wersja **CALL TO POWER 2**, wspaniałej gry strategicznej, w której powstanie zamieszani byli twórcy słynnego przeboju **CIVILIZATION**



CALL TO POWER II

Chcesz zarządzić? Chcesz zgnieść przeciwnika? Chcesz zbudować imperium, tudzież wywalić się w Kosmos? Spoko. Naprawdę nie ma sprawy!

Druga część **CALL TO POWER** to godna kontynuatorka fantastycznej serii gier strategiczno-ekonomicznych, zapoczątkowanych w 1991 roku programem

CIVILIZATION Sida Meiera. Wcielasz się w niej w rolę kacyka niewielkiego antycznego plemienia i swoimi przemysłowymi (bądź nie) decyzjami zapewniaś mu rozwój. Dbasz o postęp techniczny, o swoich poddanych i wojsko. Zarządzasz rozwojem miast, zdobywasz nowe terytoria i spuszczasz tęgie baty swoim przeciwnikom. Z czasem budujesz pierwsze koło, potem zaś rydwan, który po kilkunastu stuleciach przerabiasz na samochód. W XX wieku ruszasz na kosmiczną balangę... śladami Łajki, psa-męczennika.

Autorzy gry poprawili szatę graficzną oraz rozbudowali opcje dyplomatyczne. Pozwolili graczom na zawieranie i zrywanie układów, a także podejmowanie innych decyzji, mających wpływ na sytuację geopolityczną w regionie. Ulepszyli wreszcie sztuczną inteligencję przeciwników oraz ministrów sterowanych przez komputer. Nic dziwnego, że **CALL TO POWER 2** należy do czołówki gier strategiczno-ekonomicznych na świecie. Zainstaluj ją, a przekonasz się, że nie są to buńczuczne przechwałki redaktora na dorobku. To najprawdziwsza prawda!



Porady

1. Na początek rozwój zrównoważony, dopiero później specjalizacja. Ta prawda sprawdziła się w rzeczywistości i sprawdza się w grze.
2. Postaraj się być pokojowo nastawionym osobnikiem... wojna opłaca się tylko zdecydowanym faworytom... a o takich trudno.
3. Wpisz się jako Leemur. Na niektórych konfiguracjach sprzętowych da ci to dodatkowy szmal.

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.



RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

przygotowujący swoją pierwszą grę Rayman zdecydował się nie wrzucać do naparu potu księdza-spowiednika i pierwszej kupy żrebięcia. Wykorzystał za to dużo łatwiejszy do pozyskania pot cierpiącej na kaca roszarki i kupę szmalu, którą dostarczyli mu producenci. Specyfik nie zadziałał, jak należy. Rayman zniknął... Nie licząc głowy z grzywką typu falka, dłoni, stóp i potężnego brzucha.

Dziś sympatyczny stworek jest już międzynarodową gwiazdą. Doczekał się kilku doskonałych platformówek oraz całej serii gier edukacyjnych, w których uczył angielskiego. Tyle, że zgrywanie belfra już mu się przejadło. I właśnie dlatego Rayman wystąpi w najnowszej produkcji firmy Ubi Soft o nieco narcystycznym tytule RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC. Po raz kolejny skrzyżuje w niej swoje doprany, białe rękawiczki z cwany Globaxem. Oto bowiem włochata kulka o imieniu Andre niszczy pokój, spokój i ciszę panującą w ukochanej krainie Raymana. Wszystkie sympatyczne, czerwone lumsy zaczynają zamieniać się w niesympatyczne, czarne lumsy, rozrabiające gorzej niż dzieci w przedszkolu. W dodatku sprawca całego zamieszania ląduje w brzuchu Sami-Włocle-Jak-Bardzo-Bardzo-Niedobrego-Stworka. Główny bohater programu przygotowuje

oczywiście kontratak (pewno się biedak „Gwiezdnym Wojen” naoglądał) i nie bacząc na brak rączek i nóg rusza do walki o wolność i ichokrację.

Czy ma jakiejkolwiek szansę? Jasne, że tak! W czasie rozgrywki Rayman nie będzie sam. Biedny kaleka otrzyma bowiem kilka nowych gadżetów, m.in. metalową szczękę na łańcuchu, ułatwiającą wspinanie i przyspieszającą dekapitację wrogów, a także gigantyczną, worteksową pięchę, służącą do tego samego, do czego służy każda inna pięcha. Nie zabraknie też klasycznego śmigła oraz ułatwiających skakanie butów. Jednak w porównaniu do RAYMAN 2 sama rozgrywka nie ulegnie większym zmianom. Miłośnicy platformówek znów zobaczą bajecznie kolorowe światy z całą masą gadżetów, bossów i przedziwnych schowków. Przepiękna, trójwymiarowa grafika w połączeniu z płynną animacją oczaruje niejednego twardziela, o dzieciakach nie wspominając. Gracze wysłuchają też efektownej ścieżki dźwiękowej oraz licznych kwestii dialogowych, wypowiedzianych m.in. przez Raymana. W większości dotychczasowych produkcji biedna ofiara wywaru Albrechta von Hohenlohe co najwyżej mamrotała pod nosem, wysłuchując ponurego ciemkania mlaskającego doń rozmówcy.

Gra RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC pojawi się w sklepach w ciągu miesiąca. Cieszyć się nią będą właściciele PC-tów, konsol Playstation 2, X-Box i GameCube, a także właściciele stajni, mających na stanie czarne jak kruk klacze. Postać sympatycznego blondaska bez nóg i rąk (ale z dłońmi!) z pewnością sprawi, że popyt na odchody żrebiąt znów wzrośnie.

Michał „Jool” Zocherzewski

Pewien wybitny niemiecki alchemik z czasów średniowiecza, Albrecht von Hohenlohe, w swym sztandarowym dziele o czarnej magii podał przepis na niewidzialność. Niestety, ów rękopis został spalony wraz z autorem na stosie, a w pochodzących z tamtego okresu kronikach znaleźć można jedynie tę oto niepozorną notatkę: „W kocioł osadzony na palenisku wleć deszczówki dwie kwarty, wrzucić pięćdziesiąt kłaków czarnego kota oraz pierwszą kupę żrebięcia od czarnej jak kruk klaczy”. Przepis ów dziś wydaje się dziwny bądź, co gorsza, podrobiony przez jakiegoś kawalarza. Siedem lat temu budził jeszcze większe emocje... Dlatego też



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Ubi Soft / LEM

Wersja PL

Platformówka

Multiplayer

Luty 2003

PC

PS2

NGC

Xbox

Kaleka bohaterem gry komputerowej? A co! Mamy czasy równouprawnienia i walki z trzema schodami...

<http://www.ubisoft.com>

Kontakt bliski i tani z 4 osobami

Swojaki



Swojaki

- :) to kontakt bliski i tani z 4 wybranymi osobami :)
- z 2 rozmawiasz 30% taniej
- już od 18 groszy za minutę, a z 2 innymi SMS-ujesz supertanio
- 24 grosze za SMS! przez całą dobę!!
- I jeszcze coś! Do końca lutego walentynkowa promocja dla dwojga: Zestaw Simplus z telefonem już za 199 złotych netto, a do niego Mini Zestaw Simplus za 1 złotówkę netto!!!

Informacja i Sprzedaż: 0 801 100 601 www.simplus.pl
NUMER ULGOWY

SIMPLUS

TEAM



TERMIN
Kwiecień '03
WYDANIA

MEDIEVAL TOTAL WAR™ VIKING INVASION



MEDIEVAL: TOTAL WAR stała się (dla większości nieoczekiwanie) ogromnym sukcesem rynkowym. Trudno się więc dziwić, że autorzy tego hitu (numer jeden na liście wszech czasów miesięcznika PC Gamer) postanowili pójść za ciosem. Już na wiosnę zobaczymy dodatek opowiadający o czasach wczesnego średniowiecza i walce mieszkańców Wysp Brytyjskich z najeźdźcami ze Skandynawii – Wikingami. To znaczy pospieszyłem się, pisząc „zobaczmy”. Zobaczą pewnie tylko Amerykanie, Anglicy i inne nacje cieszące się z istnienia przyzwoitych i solidnych firm dystrybucyjnych. A Polacy, jak wiadomo, często mogą sobie grę kupić pół roku po światowej premierze...

Ale wróćmy do samej gry – to nie jej wina, że ma nie-
szczęście być w Polsce sprzedawana przez firmę, która niespe-

cjalnie przejmuję się aktualnością oferty (pod koniec stycznia na stronie internetowej LEM'a nie ma nawet wzmianki o VIKING INVASION!). Otróż w tym dodatku będziesz miał okazję wziąć udział w nowej kampanii, której akcja toczy się tylko na Wyspach Brytyjskich oraz w Skandynawii. Wybierz jedną z ośmiu nacji: Wikingów, Piktów, Saksonów, Irlandczyków, Walijszczyków, Szkotów lub mieszkańców Mercii i Northumbrii. Oczywiście autorzy przygotowali nowe mapy, na których Brytania i Skandynawia zostały podzielone na kilkadziesiąt mniejszych prowincji. Na potrzeby kampanii opracowano też całkowicie oryginalne „drzewko” rozwoju cywilizacyjnego. Pojawia się w nim charakterystyczne dla wczesnego średniowiecza jednostki (w tym groźni berserkerzy) oraz mnóstwo chrześcijańskich i pogańskich budowli – miejsc kultu i miejsc rekrutacji wojsk.

Autorzy obiecują, że nie zapomną o oryginalnej wersji MEDIEVAL: TW. W VIKINGS INVASION zobaczysz szereg udoskonaleń wprowadzonych do głównej części gry. Na przykład będzie można grać mniejszymi frakcjami, takimi jak Aragończycy czy Węgrzy.

Co prawda już w tej chwili można zainstalować pozwalające na taki zabieg mody, ale zawsze lepiej,

jeśli robią to sami autorzy. W czasie bitwy będziesz mógł zdecydować o kolejności wchodzenia do walki oddziałów, a oblężenia zamków zostaną uatrakcyjnione (szturmujących spotkają teraz np. niespodzianki w postaci ulewy wrzącego oleju). Przed stoczeniem bitwy możliwe stanie się wysłanie zwiadu w celu określenia siły nieprzyjacielskich wojsk i zajmowanych przez nie pozycji taktycznych. Niektóre z prowincji dorobią się właściwych oddziałów wojskowych. Będą to kawalerzyści: nowogrodzka Drużyna i arabski Faris, piechurzy: węgierski Jobbagy oraz artyleria: Organ Gun, stanowiąca ponoć odpowiednik średniowiecznego karabinu maszynowego :). Mają się też pojawić zupełnie nowe budowle, ale na razie nie podano bliższych szczegółów.

Autorzy zapewniają, że zobaczymy również szereg zmian ułatwiających obsługę programu i uatrakcyjnających zabawę. Najprawdopodobniej będą to poprawki znacznie przekraczające właściwości standardowego patcha.

Janek „Randall” Piekara



MEDIEVAL: TOTAL WAR łączy elementy strategii teraźniejszości z elementami strategii czasu rzeczywistego. Akcja tej gry toczy się w średniowiecznej Europie, której historię polityczną i militarną masz okazję tworzyć od nowa. Na mapie strategicznej zarządzasz królestwem, decydujesz o sprawach gospodarczych, dyplomatycznych i o ruchach wojsk. Na mapie taktycznej w trybie czasu rzeczywistego dowodzisz osobiście wojskami w trakcie bitwy. Na polu walki może się na raz znaleźć nawet kilka tysięcy jednostek. **CLICK!** oceń ten program na 6-

MTW: Viking Invasion
 Activision / LEM

☐ PC
☒ PS2
☐ DC
☒ Xbox

☒ Wersja PL
☐ Multiplayer

RTS/TBS
 Wiosna 2003

Dodatek do jednej z najlepszych i najciekawszych gier strategicznych wszech czasów zapowiada się bardzo smakowicie!

<http://www.totalwar.com>

TERMIN
Luty '03
WYDANIA

PLATOON

Jeśli nie widziałeś filmu „Pluton” Olivera Stone’a, to albo przepałeś kilkanaście ostatnich lat, albo po prostu dopiero co opuściłeś kołyskę. Tak czy inaczej, jest to jeden z najlepszych filmów na temat wojny w Wietnamie, jaki kiedykolwiek powstał. Już lada chwila na naszym rynku pojawi się gra pod tym samym tytułem, stworzona właśnie na motywach tej wspaniałej filmowej produkcji.

Należy się jednak spodziewać dość luźnego powiązania gry z filmem. Fabuła programu dotyczyć będzie rekruta Martina Lionsdale’a. Poznasz jego przeszłość, emocje, jakie nim kierują, stosunek do wojny oraz relacje panujące między nim a jego żoną. Misje rozgrywać się będą zarówno w ciągu dnia, jak i w nocy. Poza wymyślnymi zadaniami, nie zabraknie operacji takich jak „Pershing” czy „Shiny Bayonet”, które miały miejsce w rzeczywistości. Ilość misji ma być całkiem spora, dzięki czemu będziesz mógł spędzić przed komputerem długie godziny. Jeśli zapragniesz spróbować swoich sił w trybie multiplayer, czas ten wydłuży się dodatkowo.

Każdy z twoich żołnierzy będzie indywidualnością posiadającą własną osobowość i reagującą w charakterystyczny dla siebie sposób na poszczególne sytuacje. Podczas wykonywania misji twoi podwładni zdobywać będą doświadczenie, które zdecyduje o ich użyteczności. Dotyczy to również ciebie

– będziesz wspinać się po szczeblach kariery aż do momentu zostania Lejtnantem. Wtedy otrzymasz możliwość dowodzenia całym plutonem, w którego skład wchodzić będzie do 30 żołnierzy – między innymi komandosi, snajperzy, skauci, saperzy i inżynierowie.

Podczas gry będziesz mógł kontrolować nie tylko swoich ludzi, ale także i pojazdy, takie jak transportery M113 czy czołgi M-48 Patton. Aby dodać rozgrywkę realizmu, zastosowano w niej taktykę wykorzystywaną w rzeczywistości przez armię Stanów Zjednoczonych. Walka na otwartym terenie będzie znacznie różniła się od walki w dżungli – co chyba jest jak najbardziej zrozumiałe. Ukształtowanie terenu będzie miało wpływ na zdolność twoich żołnierzy do wykrywania wroga. Czynnikiem niewątpliwie wpływającym na rozgrywkę będą również zmiennie warunki pogodowe – obfite deszcze, mgła, porywisty wiatr. Wszystkie tereny zostaną odtworzone na podstawie rzeczywistych wietnamskich krajobrazów, w ich skład wejdą między innymi pola ryżowe oraz ogromne dżungle. Całość oczywiście w pełnym 3D.

Twórcy PLATOONA zadbał o grafikę w sposób wręcz nieopisany. Realistyczne cienie, naturalnie poruszający się żołnierze (dzięki zastosowaniu technologii motion capture), efekty cząsteczkowe, widowiskowe wybuchy, unoszący się w powietrzu dym, ogień, który wręcz czuć na twarzy

– wszystko dopracowane do granic możliwości. Jeśli do tego dodać poruszającą się na wietrze trawę, kotylące się drzewa, to zapowiada się prawdziwa uczta dla oczu. Po screenach ciężko jednak ocenić, czy rzeczywistość będzie aż tak kolorowa. Pociesza informacja, że PLATOON posiadać będzie system dynamicznego skalowania szczegółów, dzięki któremu gra sama dostosuje się do twojego sprzętu.

Ciekawie zapowiada się też udźwiękowienie programu, a dokładniej muzyka. Jej przygotowaniem zajął się sam Tomas Kreiner – zdobywca nagrody BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). PLATOON ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej, a jego cena wyniesie 99 złotych.

Grzegorz „Murmur” Miodowski

Platoon

Monte Cristo Multimedia / Cenega

Wersja PL

RTS

Multiplayer

Luty 2003

PC

PS2

DC

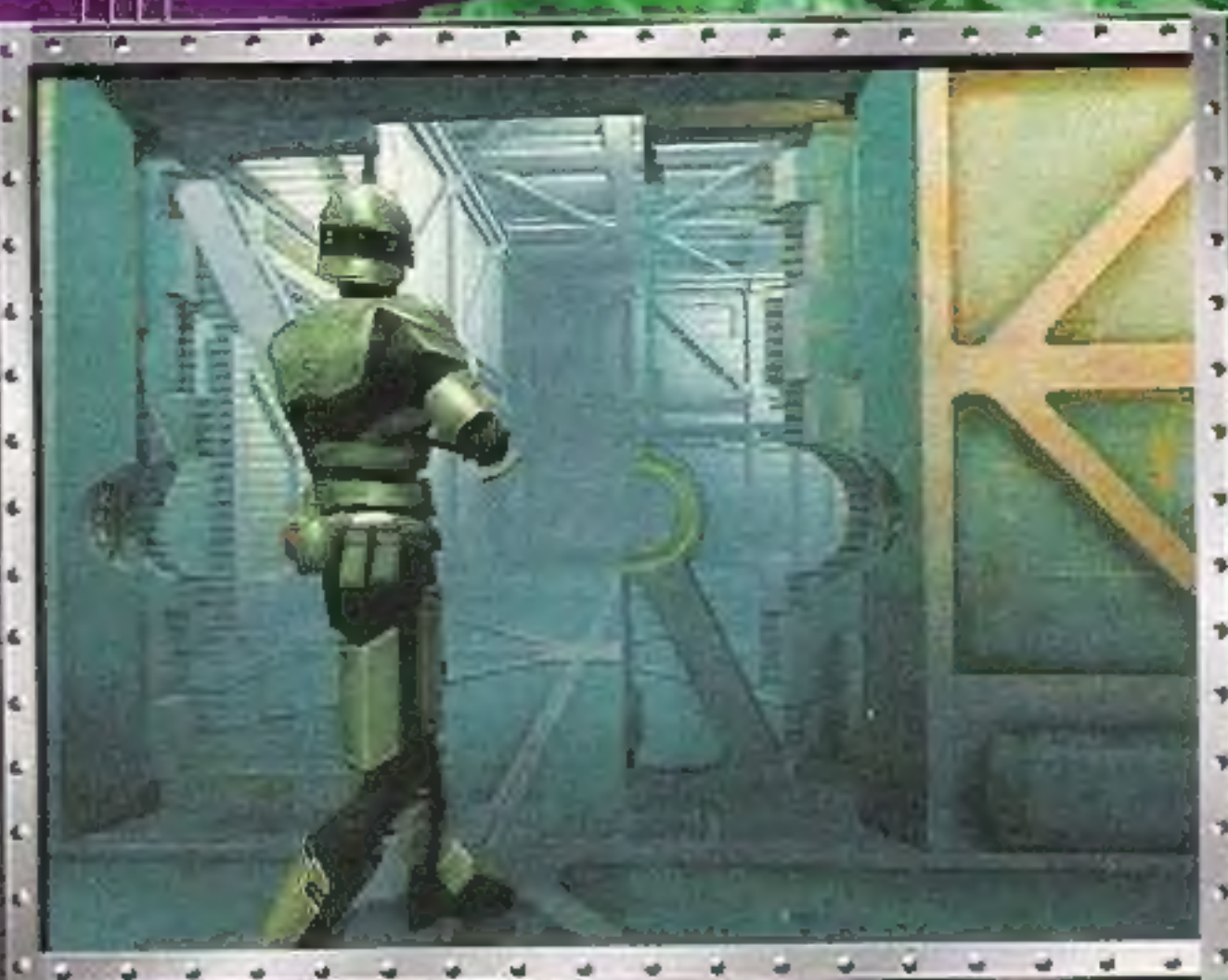
Xbox

Nie ma nic trudniejszego niż przeniesienie klimatu filmu do gry komputerowej. Czy twórcom PLATOONA się to uda?

www.montecristogames.com

DUALITY

TERMIN
Kwiecień '03
WYDANIA



Welcome to the real world! – pamiętasz te słowa? To hasło wypowiadane przez Morfeusza w filmie Matrix. Pewnie zastanawiasz się, co DUALITY ma wspólnego z Matriksem? Okazuje się, że bardzo wiele. Ale zaczniemy od początku.

Matrix stał się symbolem, natchnieniem dla wielu reżyserów i twórców gier. Programiści z całego świata czerpią z niego pełnymi garściami. Z niecierpliwością czekają na kolejne części Matriksa, by ponownie obedrzeć go z najciekawszych pomysłów. W zasadzie to dzięki Matriksowi powstają kolejne przełomowe gry. Bez cienia wątpliwości – jedną z nich będzie DUALITY!

Gra zapowiada się na swoistego rodzaju RPG i przygodówkę w konwencji TPP. Sami autorzy porównują ją do METAL GEAR SOLID czy DEUS EX. Według mnie gra przypomina o wiele bardziej CYBERIĘ, program z 1996 roku firmy Xatrix lub najnowsze dzieła Blizzarda STARCRAFT GHOST.

Akcja DUALITY rozgrywa się w dalekiej przyszłości w dwóch równoległych światach – realnym i wirtualnym. Ten prawdziwy jest ponury, brudny, pełen głodu i bólu niczym z filmu „Blade Runner”. Drugi, cybernetyczny, istnieje jedynie w milionach komputerowych obwodów.

Poznajmy naszych bohaterów. Travis, Sam i Cube, wielka trójca (Trinity :)). Każdy z nich jest niepowtarzalny i równie ważny podczas całej rozgrywki. Travis to najemnik, doskonała maszyna do zabijania, pozbawiona lęku, bólu i dobrych manier. Jego domeną jest wszelkiego rodzaju broń. Kolejna postać to kobieta o imieniu Sam, hakerka. Potrafi włamać się do każdego systemu, włącznie z systemem kanalizacji miejskiej :). Ale tak na poważnie, Sam jest kimś w rodzaju Neo. Tylko ona potrafi wejść do Cyber-

świata. Ostatni bohater to Cube. Niepełniony naukowiec, który w niewyjaśnionych okolicznościach traci swoje materialne ciało i zamienia się w „wirtualny byt”. Niestety, na jego temat nie wiadomo zbyt wiele. Pewnym natomiast jest fakt, że aby ukończyć grę, będziesz musiał zagrać każdą postacią.

Cała historia zaczyna się dość niewinnie i nie zapowiada nic szczególnego, jednak jej dalszy rozwój wprost jeży włosy na głowie. Druga opisywana postać, czyli Sam, dostaje zadanie od

więc do korporacji i robi swoje, ale sytuacja szybko go przerasta. Okazuje się, że naukowiec Cube umarł, ale jego „dusza” przeniosła się w wirtualny świat komputerów. Co więcej, Cube nie jest jedynym tego rodzaju bytem w wirtualnym świecie, gdyż inny także istnieje, a co więcej, czyha na jego życie... I jest jednocześnie tym, który zlecił zabicie naukowca...

Widać już, że niezwykle rozbudowana i zawiła fabuła dostarczy ci niezapomnianych wrażeń. Wszystko fajnie,

jest doskonały pomysł, super historia, ale jak z wykonaniem? Wystarczy spojrzeć na screeny i obejrzeć trailer, by stwierdzić, że masz do czynienia z grafiką najwyższych lotów. Sama rozgrywka będzie nieskomplikowana i oparta o bardzo intuicyjny interfejs. Dynamiczna muzyka, niczym soundtrack z Matriksa, jest wprost idealnym uzupełnieniem szybko rozwijającej się akcji.

Kiedy zagrasz w DUALITY? Jak zapewnił nas ludźle z Trilobyte Studios, gra zostanie wydana w kwietniu 2003 przez firmę Phantogram. Oprócz pecetowej, wyjdą także wersje na PS2, Game Cube i Xbox. Czy warto na nią czekać? Absolutnie tak.

Piotr „Młynok” Młyński



Duality

Trilobyte Studios / Phantogram

Wersja PL

CRPG, Akcja-Przygoda

Multiplayer

Kwiecień 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Bez dyskusyjnie, masz do czynienia z przełomowym tytułem. Jeden z poważniejszych rywali STARCRAFT GHOST

<http://www.trilobytegraphics.com>

a f t e r m a t h

TERMIN
Lipiec '03
WYDANIA

AFTERMATH uznawany jest za idealnego spadkobiercę serii X-COM. Trudno się temu dziwić, jako że zarówno tematyka, jak i proponowana rozgrywka budzą skojarzenia z tą dziesięcioletnią już grą Microprose. To jednak nie wszystko. Twórcy gry, czeska grupa Altar Interactive, jawnie się do swej inspiracji przyznaje, podkreślając jednocześnie fascynację takimi tytułami jak JAGGED ALLIANCE czy FALLOUT TACTICS. Hmm... Gruntowna anali-



za podanych faktów prowadzi do następującego wniosku. Albo Altar Interactive planuje dokonać małej rewolucji na polu strategii drużynowych, albo może chodzić po prostu o zwykły p agiat.

Chociaż nie. To niemożliwe, żeby Czesi mogli postąpić tak nieostrożnie. X-COM i jego pochodne to przecież kamień milowy, klasyka, którą większość starszych graczy doskonale pamięta. Zatem próba „podczepienia się” pod sukces konkurencji odpada.

Nie ma co oczekiwać, że czeskie UFO będzie grą, jakiej świat nie widział. Szykowane przez Altar Interactive innowacje to przede wszystkim nowinki techniczne. Konceptyjnie AFTERMATH ma być rozwiązany dość tradycyjnie. Na pierwszym poziomie rozgrywki, tym bardziej globalnym, gracz będzie zarządzał całą swoją organizacją – decydował, które terytorium ma zostać zaatakowane, gdzie zostaną postawione wyspecjalizowane bazy czy też jakimi badaniami mają zająć się wynajęci naukowcy. Drugi poziom – na którym, w założeniach autorów, spędzić przyjdzie 60-80% czasu gry – to już czyste mięso, czyli misje, podczas których kierowana przez gracza drużyna zmagać się będzie z kosmicznymi najeźdźcami. Znamy to.

Ale, ale. Każda mapka, na której wraz z monstrem ginąć będą

w cierpieniu, generowana będzie za każdym razem od nowa, losowo. Wynalazek znany już na dobrą sprawę z pierwszego DABLO, ale warto zwrócić uwagę, że mapki w AFTERMATH będą w pełni trójwymiarowe. To oczywisty plus – nawet świetny FALLOUT TACTICS potrafił przy trzecim przechodzeniu konkretnej misji znudzić swoją powtarzalnością. Co zaś dotyczy się kierowanych przez ciebie żołnierzy – charakteryzowani będą zestawem statystyk (jak wszyscy szanujący się bohaterowie gier tabularnych). Im więcej wykonanych misji na koncie, tym większe będzie ich doświadczenie – a to, jak wiesz, procentuje. Walki z istotami z Marsa będą toczyć się w różnych zakątkach Ziemi. Wbrew pozorom, jest to kwestia zgola istotna, jako że ludzie z Altar bardzo sprawnie poradzi sobie z uchwyceniem estetyki regionów.

Sterowanie grą będzie odbywało się na zasadzie zbliżonej do MECHCOMMANDER czy – z młodszych tytułów – DUNGEON SIEGE. W każdym momencie zabawy będzie można ją przerwać, aby wydać niezbędne rozkazy. Altar Interactive obiecuje też dołączenie systemu SAS, umożliwiającego przeprowadzanie zsynchronizowanych ataków kilku grup. Co to oznacza w praktyce, dowiesz się jednak dopiero wtedy, gdy JFO trafi do naszej redakcji.

Przyznam szczerze, że w przypadku AFTERMATH niebagatelny wpływ na moją sympatię do tej gry wywarła jej szata graficzna. Opowiadana tu historia rozgrywa się pośród ruin miast, na odludnych polach i w ogóle w miejscach mało przyjemnych. Także modele kosmitów zasługują na uwagę. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów poczułem autentyczne obrzydzenie na widok... postaci z gry komputerowej! Zdeformowani ludzie, zmutowane zwierzęta, groteskowe hybrydy kotyszące się na pajęczych nogach... Ach, już nie mogę się doczekać!

Maciej „Anzelma” Dugiński



UFO: Aftermath

Altar Interactive

Wersja PL

Strategia

Multiplayer

połowa 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Chyba, że gra okaże się jakąś wielką pomyłką – w co jednak nie chcę wierzyć

<http://www.ufo-aftermath.com/>

CLICK! Podpisał kontrakt z dużą amerykańską firmą dystrybucyjną. W jaki sposób osiągnął to, czego osiągnąć się nie udało 99 procentom polskich twórców gier?

A.C. Dreamcatcher to nie Electronic Arts, ale faktycznie dystrybucyjną małą sprawą, zwłaszcza że kupił firmę Cryo, w ten sposób zapewniając sobie również niezłą sieć europejską. Pierwszą ważną rzeczą to agent (tutaj firma Octagon). Działa na identycznej zasadzie jak agent filmowy: znajdują dla klientów dobre propozycje i zarabia procent od kontraktu. Po drugie: nikt nie zainteresowałby się PAINKILLEREM, gdyby nie fakt, że tworzy go grupa ludzi, którzy już wcześniej udowodnili, że potrafią zrobić przyzwoity program i dostarczyć go na czas.

CLICK! Czas rozstrzygnięcia. Nieroządzą na światowej scenie twórców gier (a przynajmniej można na niej zaistnieć). Polskie gry są całkowicie nieznane (zresztą, może to lepiej). Dlaczego tak się dzieje? Brakuje talentów?

A.C. Całkowicie nieznane to przesada. Pomijając produkcje, przy których współpracowałem, mamy jeszcze BATHY 2150 czy SCHIZM. Rozumiem jednak, że polskie MAFI (Gżesz), SERIOUS SAMY (Chorwac), SUDDEN STRIKE (Rosjanie) czy BCGA THE DOLPHIN (Węgrzy) nie mamy z tego powodu. Brak talentów, nasen, brakuje. Tak jak u Adama, każdemu się wydaje, że może spiewać, ale nie każdy powinien. Brakuje dobrych grafików, dobrych programistów, dobrych designerów, przede wszystkim chyba jednak dobrych organizatorów. Jako analogia przywołam na przykład dlaczego szaronikowe zespoły kawałują pikarsko, zbiegają, nie znikają. Polakom Boja nie wien.

CLICK! Wzięłeś się za najmniej, chyba ambim, gatunek, czy? FPS z potężną serią (trudno na to uwierzyć, bo jest wszak ciele-

PAINKILLER jest najdroższą polską produkcją w historii rynku gier komputerowych. Budżet związany z przygotowywaniem tego programu (czyli bez kosztów marketingowo-reklamowych) zbliżył się do sumy pół miliona dolarów.

Czy widziałeś kiedyś demona? Ożyłony szkielet? Zombiak? Nie? W takim razie zwróć uwagę na tylko wyłączenie Painkillera (tłumacząc z angielskiego na nasze: Zabójcy Bólu). To właśnie on przemierza nasz glob w poszukiwaniu wszelkich demonicznych istot i likwiduje je bez żadnej litości. Piekło, pragnąc przyspieszyć nadejście Armageddonu, tworzy na Ziemi gniazda pełne potworów i zadaniem głównego bohatera jest gniazda te oczyścić z wszelkiego plugastwa. W pewnym momencie zaczyna jednak zdawać sobie sprawę, że problem jest nieco poważniejszy niż się wydawało. Oto, chcąc nie chcąc, wpłótł się w wojnę pomiędzy dwoma potężnymi władcami Otchłani.

PAINKILLER będzie typową grą FPS, czyli czymś dla miłośników bezustannej strzelaniny. Autorzy podzielił program na 5 rozdziałów, z których każdy składać się będzie średnio z czterech etapów (łącznie 20 etapów, nie licząc specjalnych misj polegających na zabicu bossów). Każdy z etapów ma być

zróżnicowany pod względem scenograficznym, a akcja toczy się nie tylko we wszelakiego rodzaju ponurych wnętrzach, ale również na otwartych przestrzeniach. W PAINKILLERZE będziesz miał okazję likwidować potwory nawet w portowych dokach czy opuszczonych katedrach.

Interesująca rozwiązana zostanie sprawa broni używanej przez głównego bohatera. Otóż w PAINKILLERZE zobaczysz co prawda zaledwie pięć rodzajów broni, ale za to każda z nich będzie miała dwie alternatywne funkcje (np. karabin z zamontowanym granatnikiem itp.). Łącznie więc gracz skorzysta z dziesięciu typów uzbrojenia pozwalającego oczywiście na stosowanie przeróżnych „kombosów” (np. unieruchomienie wroga podstępem i dobicie go standardową serią). W grze skorzystasz również z pewnej mega-super-hiper potężnej

Painkiller

People Can Fly

Wersja PL

Multiplayer

FPS

Jesień 2003

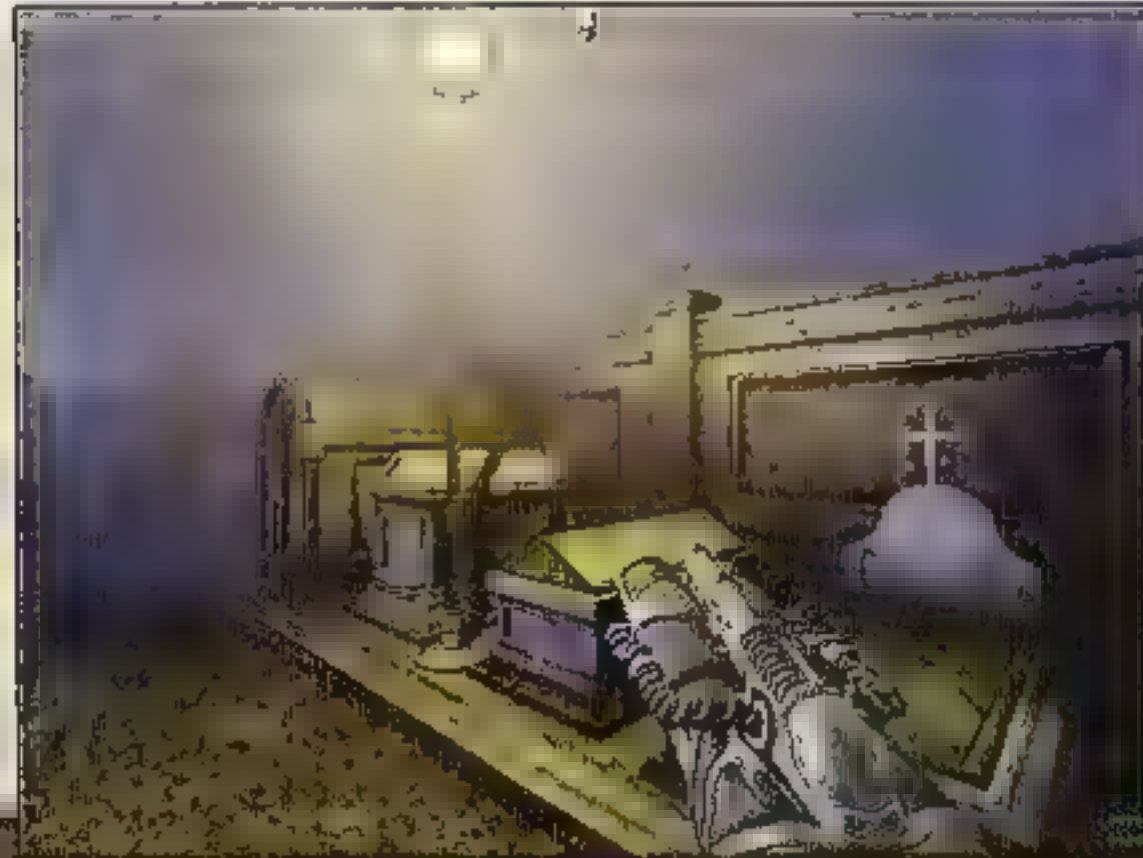
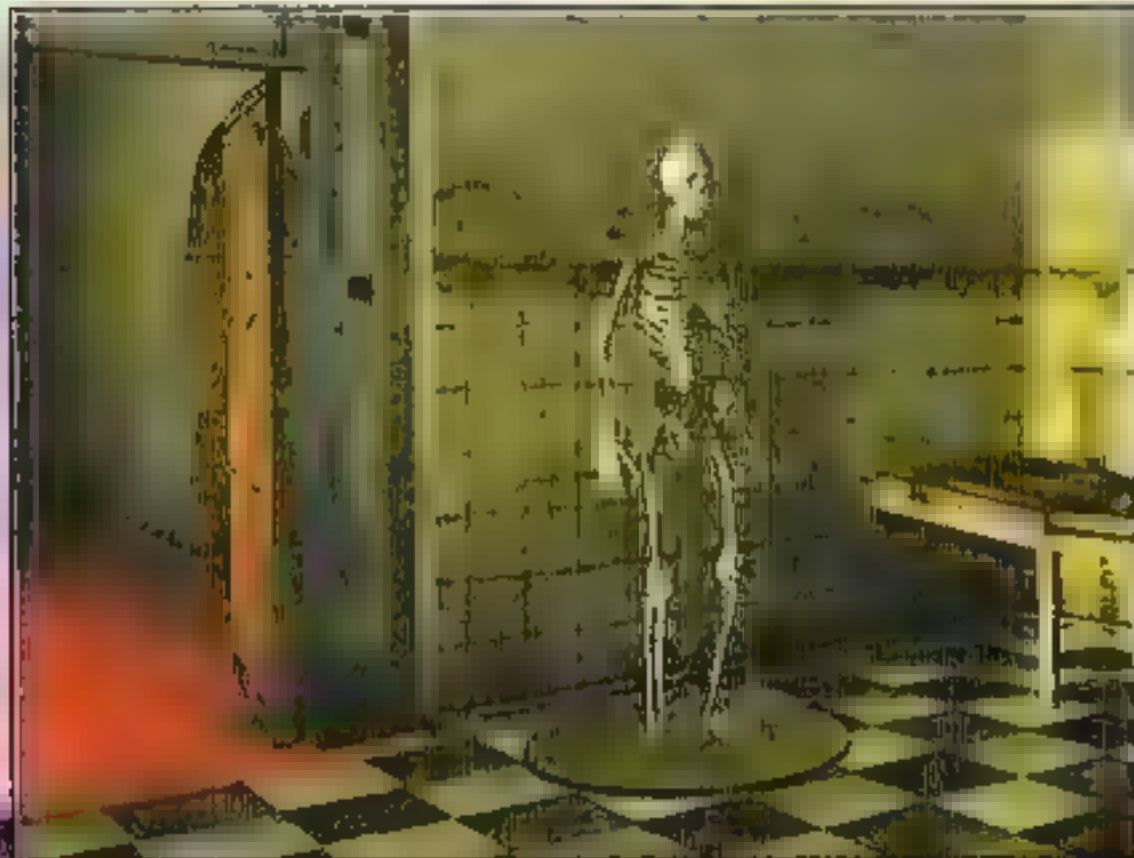
PC

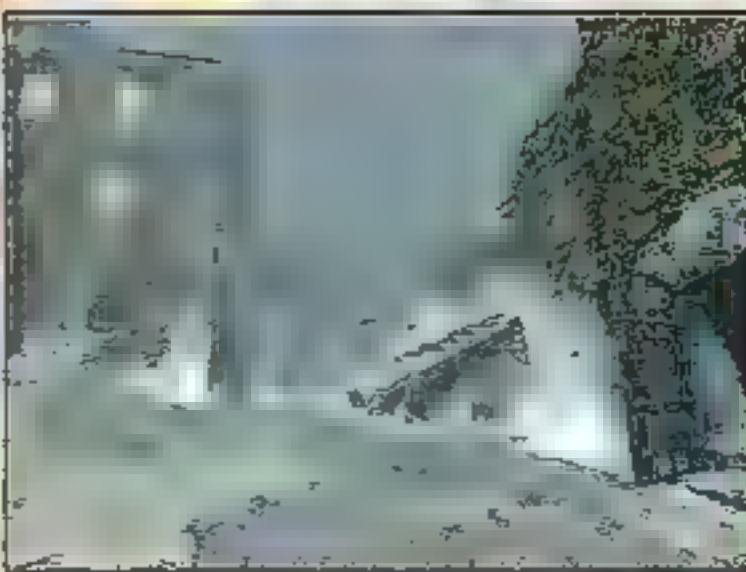
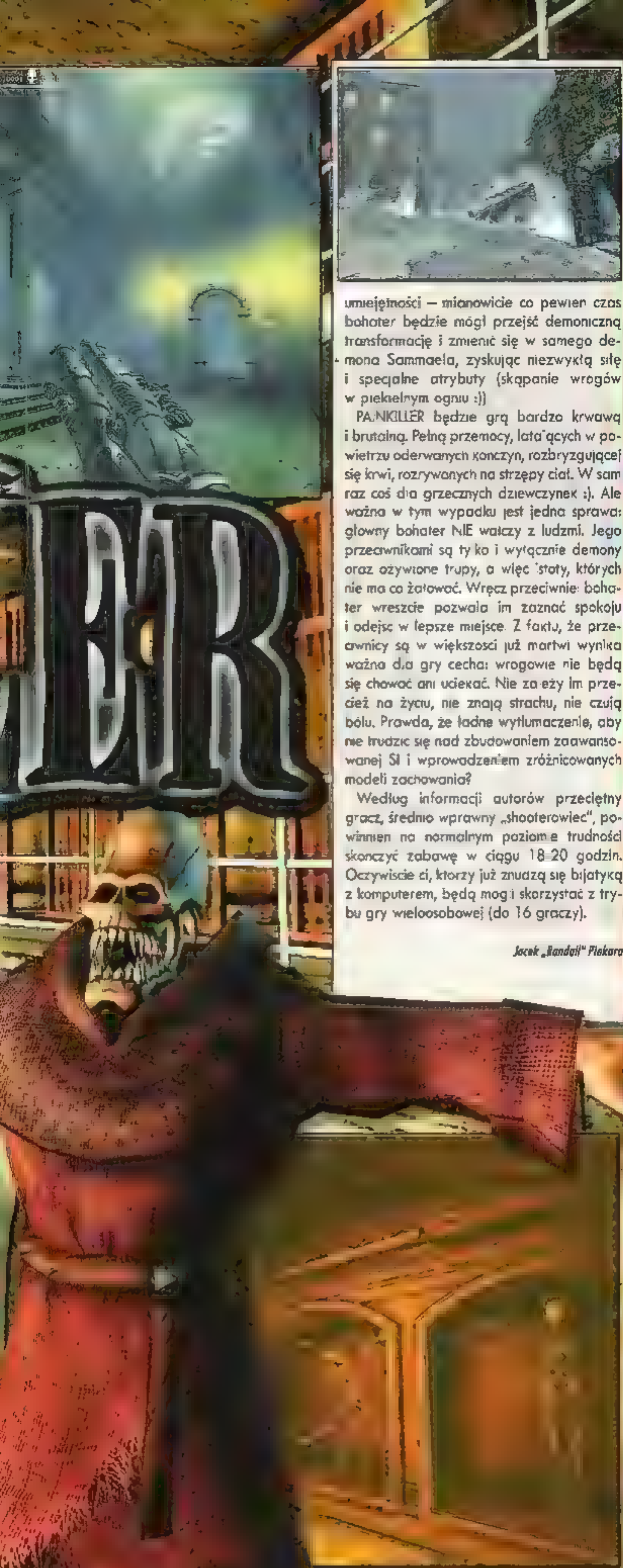
PS2

DC

Xbox

<http://www.peoplecanfly.com>





umiejętności – mianowicie co pewien czas bohater będzie mógł przejść demoniczną transformację i zmienić się w samego demona Sammaela, zyskując niezwykłą siłę i specjalne atrybuty (skąpanie wrogów w piekielnym ogniu :))

PAINKILLER będzie grą bardzo krwawą i brutalną. Pełną przemocy, latających w powietrzu oderwanych kończyn, rozbryzgującej się krwi, rozrywanych na strzępy ciał. W sam raz coś dla grzecznych dziewczynek :). Ale ważna w tym wypadku jest jedna sprawa: główny bohater NIE walczy z ludźmi. Jego przeciwnikami są tylko i wyłącznie demony oraz ożywione trupy, a więc stoty, których nie ma co żałować. Wręcz przeciwnie: bohater wreszcie pozwala im zaznać spokoju i odejść w lepsze miejsce. Z faktu, że przeciwnicy są w większości już martwi wynika ważna dla gry cecha: wrogowie nie będą się chować ani uciekać. Nie zażyli im przecież na życiu, nie znają strachu, nie czują bólu. Prawda, że ładne wytłumaczenie, aby nie trudzić się nad zbudowaniem zaawansowanej SI i wprowadzeniem zróżnicowanych modeli zachowania?

Według informacji autorów przeciętny gracz, średnio wprawny „shooterowiec”, powinien na normalnym poziomie trudności skończyć zabawę w ciągu 18-20 godzin. Oczywiście ci, którzy już znudzą się bijatyką z komputerem, będą mogli skorzystać z trybu gry wieloosobowej (do 16 graczy).

Jacek „Bandzi” Piekara

klon, inteligentny i...
przeby pieniędzy?

A.C.: Ach, aż zakasalem rękawy z radości, bo uwielbiam się zniecałować durnymi pytaniami (które są o tyle dziwne, żeś przecież człiek rozumny :)). Pytanie przypomina mi filmowych recenzentów „Gazety Wyborczej” (dżoz, acz...), którzy nawet pretensjonalnej komedii oczekują „wewnętrznego katharsis” i strawy duchowej na miesiąc. Ja zaś twierdzę, że Biblia to książka, zestaw dowcipów o Wąchocku to też książka. Bezpośrednie porównywanie jednego z drugim mija się jednak z celem. Podobnie jest z FPS’ami i np. strategiami.

CLICKI: Czy myślisz, że powielając zachodnie wzory i próbując podrobić światowe hity, można coś osiągnąć? Nie kusło Cię, by zabrać się za zrobienie czegoś oryginalnego, co mogłoby przejść do historii gier?

A.C.: Powielając zachodnie wzory i podrabiając światowe hity, można chociażby wiele osiągnąć, czego dowodem jest WARCRAFT (klon DUNE) czy UNREAL TOURNAMENT (klon QUAKE III ARENA) i sto miliardów innych. Czy chciałbym przejść do historii gier? Oczywiście. Czy chciałbym przejść do historii gier z totalnie oryginalną koncepcją? Niekoniecznie.

CLICKI: Zabawę z grami FPS (QUAKE itp.) uważam za przejaw wręcz popłisowego debilizmu i koncertowe mamotrawienie czasu. Z tego więc wynika kolejne pytanie: czy PAINKILLER będzie miał coś do zaoferowania ludziom takim jak ja, spragnionym przeżyć ciekawszych niż nerwowe klikanie w mysz?

A.C.: Wyczuwam tu tendencję masochistyczną, bo chyba nigdy nie spotkałem się z tezą łatwiejszą do zabicia. Cóż, bo wiem, że takiego rozwijającego umysł jest na przykład oglądanie dwadzieścia lat dorosłych mężczyzn w pogodni zdmuchanym, skórzanym balonem.

CLICKI: Dlatego gry sportowe też uważam za debilne.

A.C.: W porządku, nie będę się wahał do zagrania w ten grę przez Dom Bractwa. Może to rozwija nas to intelektualnie, nie jest pożywką dla duchowego rozwoju. Nie czyta się książki. To czyste kolekcjonowanie przyjemności, tak samo PAINKILLER ma być czystą rozrywką.

CLICKI: Wracając do pytania: czy jest to gra dla jednego gracza, czy dla wielu?

mówi o PAINKILLERZE tak: „Z jednej strony w szalonym tempie siejesz spustoszenie wśród wrogów, którzy fruują po mapie rzucając siłą twojego Rocket Launchera, ale z drugiej strony każdy przeciwnik atakuje tylko i wyłącznie ciebie, więc równie często ty szybujesz w powietrzu miotany kulami atakujących potworów. 101% adrenaliny! Naprawdę będzie aż tak źle?”

A.C.: Jak dobry Bóg pozwoli, to jeszcze gorzej. Latające dookoła flaki obryzgujące ściany, plonące ścierwa wrogów, wyrywanie serc w celu uzupełnienia energii...

CLICKI: Jak osiągnąć równowagę pomiędzy trybem single a multiplayer, co przecież nie wszystkim autorom FPS się udaje?

A.C.: To dwie różne gry. W multiplayerze dążymy do połączenia szybkiego gameplay’a i głębokiej strategii. W single będą i kłopoty, zarówno dysponując małą zręcznością, jak i sprawnym mózgiem. Idealnym przeciwnikiem jest QUAKEWOMD.

CLICKI: Jak długo gra będzie testowana? Czy przewidziane jest multiplayer? WARCRAFT III testowało bodaj dwa tysiące graczy?

A.C.: Gra będzie testowana dość długo, ale aż tak dużo czasu jak Blitzkrieg. W przypadku multiplayera nie ma problemu, bo połączymy się z Internetem. Oczywiście do momentu, gdy nie będziemy wysłuchamy uwag o samej grywalności.

CLICKI: PAINKILLER zostanie skonwertowany na Xboxa. Na czym taka konwersja z peceta na konsolę polega?

A.C.: Xbox ma 64 MB RAM. Córy problem w tym, jak grę, która na PC wymaga 256 MB, zmieścić w pamięci czterech razy mniejszej. Nie ma miejsca na opisanie związanych z tym problemów technicznych, ale dzięki specjalnym trikom jest to możliwe – bez straty jakości.

CLICKI: Czy wiesz już coś, jak będzie wyglądał twój następny projekt? Tym razem coś dla ludzi myślących, czy kolejna rozrywka dla gibbonów?

A.C.: Łaka-łaka-łaka. Pomysłów jest dziesięć, a co tydzień dochodzą nowe. Daję osobiste, personalne słowo honoru, że nie wiem. Faktem jest, że być może dla zdrowia psychicznego warto będzie zmienić klimat, na przykład zrobić grę przygodową. Zobaczymy.

Przed publikacją Jacek „Bandzi” Piekara

Smash Up Derby PC

Najnowsza propozycja rodzimych programistów przypadnie do gustu fanom DESTRUCTION DERBY. Już na wiosnę na graczy lubiących się w efektywnych karambolach czeka 28 zróżnicowanych tras oraz 20 samochodów.

Co najważniejsze, każdy z wozów składa się z około 6 tysięcy wielokątów i daje się rozbić w drobny mak (wykorzystaną przy produkcji gry słomę makiową przekazano na fundusz walki z narkomanią wśród niemowląt). W SMASH UP DERBY masakra jest więc całkowita: odpadają części karoserii, tłuką się szyby, czasem nawet koła fruwią w powietrzu! Do tego dochodzi dopracowany tryb kanery oraz multiplayer pozwalający zmierzyć się na arenie śmierci aż 16 graczy! Demolka rozpocznie się już za kilka miesięcy. Kiedy się skończy?

Gdy na skutek amerykańskiej agresji na Saddamland nastąpi przerwa w dostawach prądu do krajów wysokorozwiniętych...



Red Faction 2

PC, X-box, GameCube

N



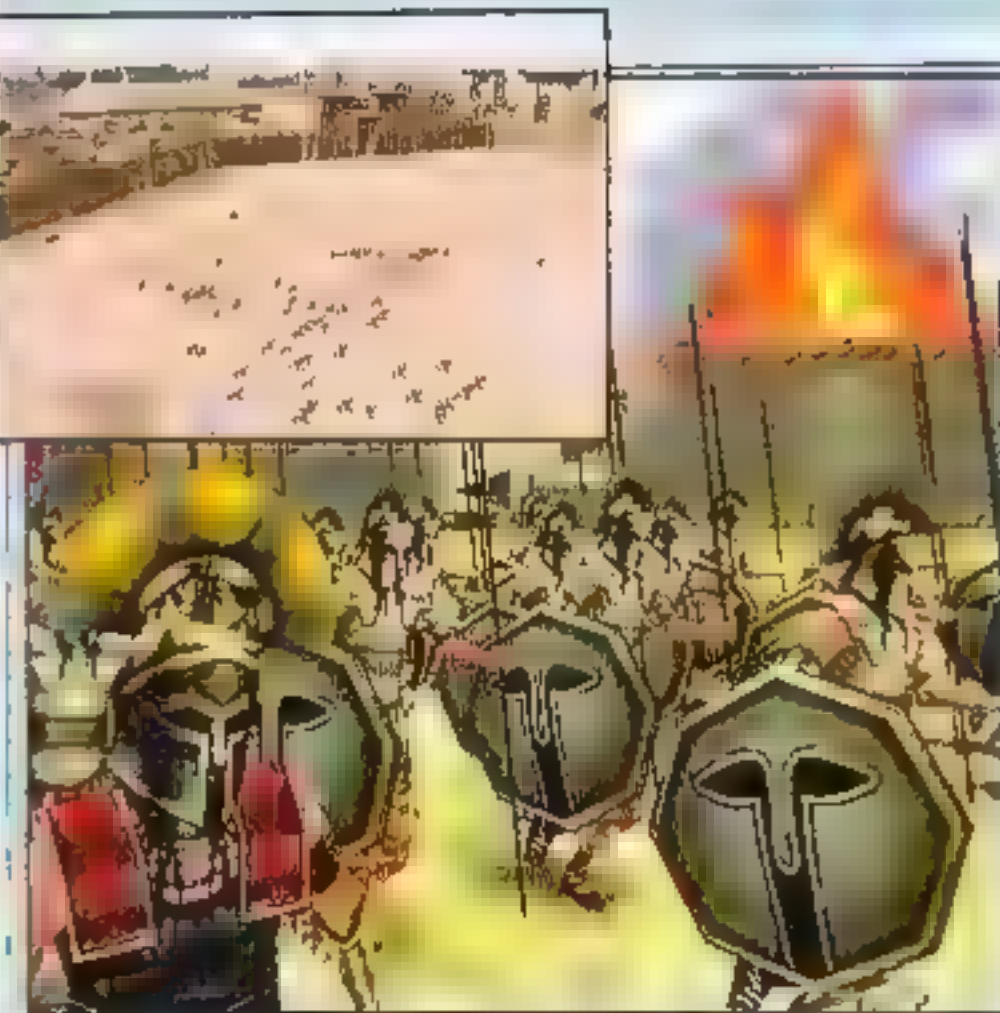
FLAT-OUT PC

Twórcy RALLY TROPHY postanowili porzucić szlak historycznych wyścigów i przeskoczyć na nieco bardziej współczesne poletko. W FLAT-OUT zostaniesz kierowcą jednego z 16 niecałkiem podniszczonych, choć mocno podrasowanych samochodów. Przed tobą 45 krętych torów i nie mniej spacerowania. Zaraz, zaraz, spacerowania? W wyścigach? Ano właśnie. Autorzy gry pozwolili głównemu bohaterowi przejść się po pit-stopie (tryb TPP), wpaść do knajpki na płotki z innymi kierowcami, a nawet podłubac w siłniku. Od czasu do czasu pojawiają się zięceniodawcy, prosząc o wykonanie konkretnej misji, np. zezłomowania samochodu pana X bądź zadbania o to, by Y nie wygrał wyścigu. Zaletą FLAT-OUT będzie też śliczna grafika oraz niezwykle realistyczny system zderzeń, o niebo przewyższający ten z wciąż przyjemnego DESTRUCTION DERBY 2.



Rome: Total War PC

Trzecia część sagi, zapoczątkowanej przez pamiętnego SHOGUNA i kontynuowanej w MEDIEVAL. Tym razem trafisz do starożytnego Rzymu i spotkasz takie postacie jak Juliusz Cezar, Hannibal czy Spartakus. Będziesz łupił miasta i zdobywał twierdze. Weźmiesz też udział w bitwach z tysiącami wojowników i dasz się oczarować przepięknej grafice tworzonej przez zupełnie nowy silnik. Zobaczysz odtworzone z niebywałą dokładnością elementy uzbrojenia i stroje, a także niezwykle jednostki, takie jak słynne słonie Hannibala czy proste maszyny oblężnicze. Jedynym problemem może być cena gry, która w przypadku dwóch wcześniejszych części była kolosalnie wysoka. Ludzie na jej widok uciekali ze sklepów w panice, gubiąc po drodze buty, portfele, czapki i szalki...



Horse Racing Manager PC

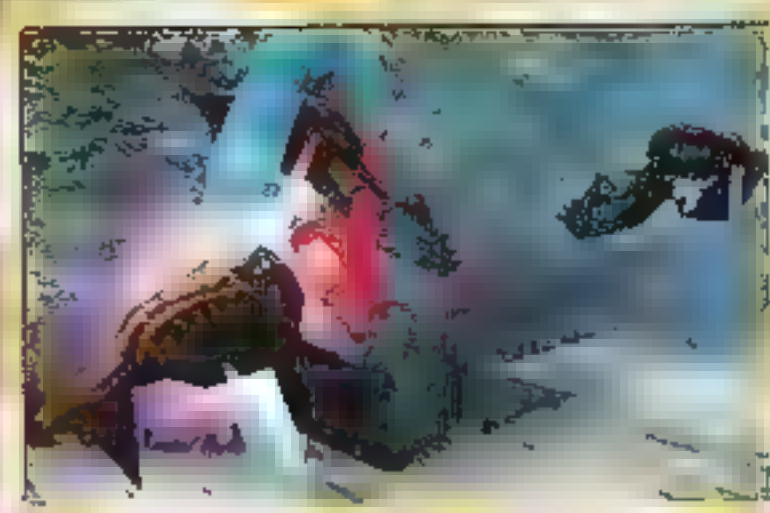
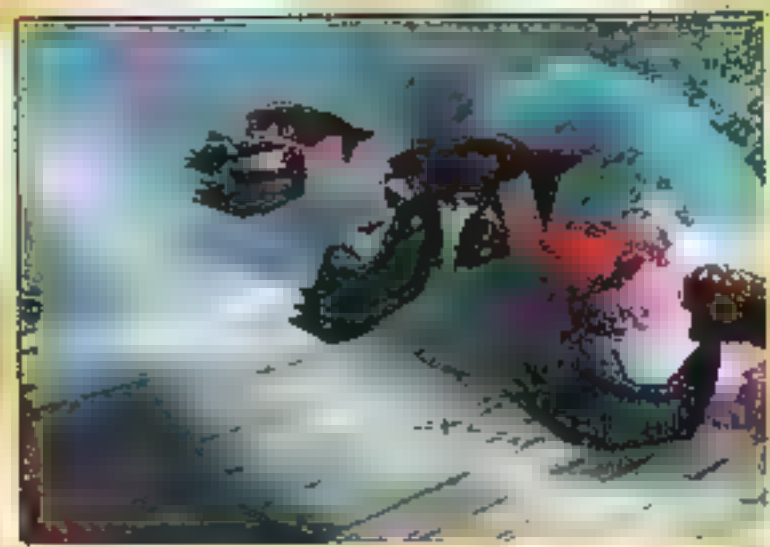
PC

Jeszcze niedawno dawałbym konia z ręką na temu, kto spodziewał się, że powstanie gra opowiadająca o trudach zawodu menedżera wyścigów konnych... A jednak. Francuska firma Cyanide (mająca na swym koncie równie nietypowe, bo kolarskie CYCLING MANAGER) pozwoli ci przejąć podupadającą stadninę i doprowadzić ją do rozkwitu. Na początku kupisz najlepsze klacze i doobierzesz im czystej krwi ogiery. Potomstwo wystawisz w wyścigach konnych, wplawając je



przez wycieńczającą szkołę jeździecką. Zorganizujesz też dochodowe aukcje, a za zarobione w ten sposób pieniądze... kupisz najlepsze klacze i doobierzesz im czystej krwi ogiery. Brzmi to może nieco monotennie, ale cóż znaczy monotonia wobec możliwości poznania odpowiedzi na odwieczne pytanie komiwojatorów „Czyż nie dobiła się koni?”



**Shinobi**

Sega / Sony Poland

Wersja PL

TPP

Multiplayer

Wiosna 2003

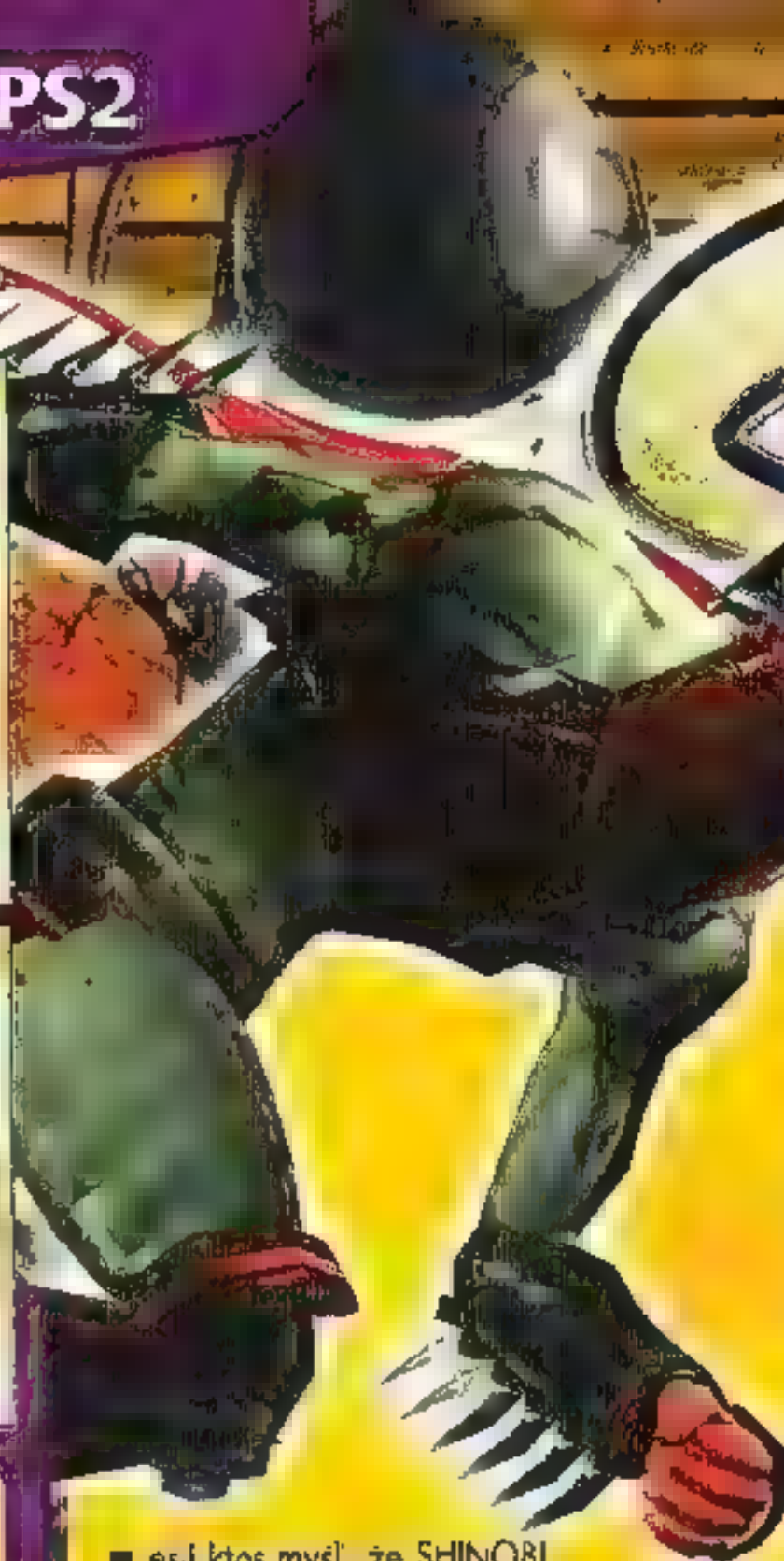
PC

PS2

DC

Xbox

http://www.sega.com



Shinobi

wskazuje na to, że istnieje takie prawdopodobieństwo! Już w wersji testowej, jaką otrzymała redakcja CLICK, programiści pokazali, że gra nie powstała na bazie przepisu „weź kultowego bohatera komputerowego sprzed kilkunastu laty, dodaj do tego grafikę 3D i zmień wszystko tak, aby tytuł nie odróżniał się od obecnych produkcji”. O nie! Za reanimację SHINOBI wziął się cały sztab ludzi, którzy włożyli w produkt całe swoje serce i zaangażowanie. Efekty ich pracy będziesz mógł podziwiać już niedługo.

A będzie co podziwiać. Już od pierwszych chwili spędzonych z głównym bohaterem, ninją o imieniu Hotsuma, będziesz miał wrażenie, że uczestniczysz w znakamitym filmie wypełnianym po brzegi efektownymi walkami wschodu. N ech się schowają „Węście Smoka” czy „Romeo Must Die”. To, co będzie się działo na ekranie podczas zabawy w SHINOBI, jest nie do opisan a. Bohater programu będzie szybki, dynamiczny i zwrotny! Koc a gracja, skok po ścianach,

pewne kroki, zadnych wahań. SHINOBI zachowa wiele cech swojego pierwowzoru, ale wniesie też nieco nowego. Zbieranie power-up'ów, złotych medali, bonusów, kombinowanie, jak dostać się na teoretycznie niedostępną platformę. Do tego doskonała i bardzo estetycznie zaprojektowana przeciwnicy, płynna kamera, fenomenalny czerwony szal Hotsumy i wiele, naprawdę wiele skakania, kopania oraz gania... Przebiegam łapkami i nóżkami z niecierpliwością



Jesli ktoś myśli, że SHINOBI to nowość na rynku, jest w ogromnym błędzie. Jest to jeden z najbarziej kultowych tytułów konsolowych, jakie kiedykolwiek powstały. Nic więc dziwnego, że już niedługo świat ujrzy jego reedycję na konsolę nowej generacji. Czy będzie to szturm na rynek elektronicznej rozrywki? Wszystko

Seria wyścigów motocyklowych MOTO GP to jeden z flagowych tytułów Namco. Wielkimi krokami zbliża się kolejna część gry. Pozostałe dwie odsłony nie pozostawiły wiele wątpliwości. Szykuje się hit! Ale czy możemy spodziewać się pełnoprawnego hicia, czy tylko produkcji wykorzystującej sukces poprzedniczek? MOTO GP3 będzie mocno nawiązywał do „dwójki”, a nikła ilość innowacyjnych rozwiązań, która jest z tym nieuchronnie związana, może, niestety, mocno temu tytułowi zaszkodzić.

Ważnym elementem jazdy w MOTO GP będzie cierpliwość i chęć naciskania hamulca w momencie, w którym trzeba to koniecznie robić. Motor to nie samochód i nie można mu zaaplikować w ostatnim momencie hamulca ręcznego. Wypadnięcie z trasy nie jest miłe! Dodatkowo, biorąc pod uwagę trzy bardzo zróżnicowane poziomy trudności, okazuje się, że gra nie jest łatwa.

Nigdy taka nie była! Aby wygrać na po-

MOTO GP 3

ziomie Hard, trzeba mieć chyba wszczepiony w mózg jakiś implant.

Główną zmianą w stosunku do poprzednich części będzie dodanie widoku z perspektywy kierowcy. Ogłędając tor przez przednią szybą mojej „włótarzki”, czułem się tak, jakbym rzeczywiście siedział na motocyklu rozpędzającym się do 100 km/h w niecałe 3 sekundy.



Nie trzeba chyba dodawać, że taki widok można poczuć tylko w ekstremalnych przypadkach i raczej na czczo. Strasznie trzęsie, trudno określić odległość od zakrętu, a realistycznie odwzorowane wskaźniki i odbijające się od szybkości światła potrafią urzec na tyle, że można się niebezpiecznie zagapić.

Wersja gry, którą testował CLICK!, wyśmawiała się nieco brzydsza od MOTO GP2. Brak innowacji spowodował, że grafika i animacja już nie zachwycają. To nie znaczy, że są złe, ale przydałoby się nieco kosmetyki. Mam nadzieję, że w ostatecznej wersji gra zostanie jednak jeszcze trochę „podrasowana”. Bowiem oprócz tych niedociągnięć tytuł prezentuje się naprawdę dobrze. Z powyższych powodów z końcową oceną wstrzymam się do obejrzenia finalnej wersji produktu.

Moto GP 3

Namco / Sony Poland

Wersja PL

Wyścigi

Multiplayer

Wiosna 2003

PC

PS2

DC

Xbox

Gra nie jest przeznaczona do rozgrywania na konsolach przez Multi-Play. Będzie się na pewno dobrze bawić.

http://www.namco.com



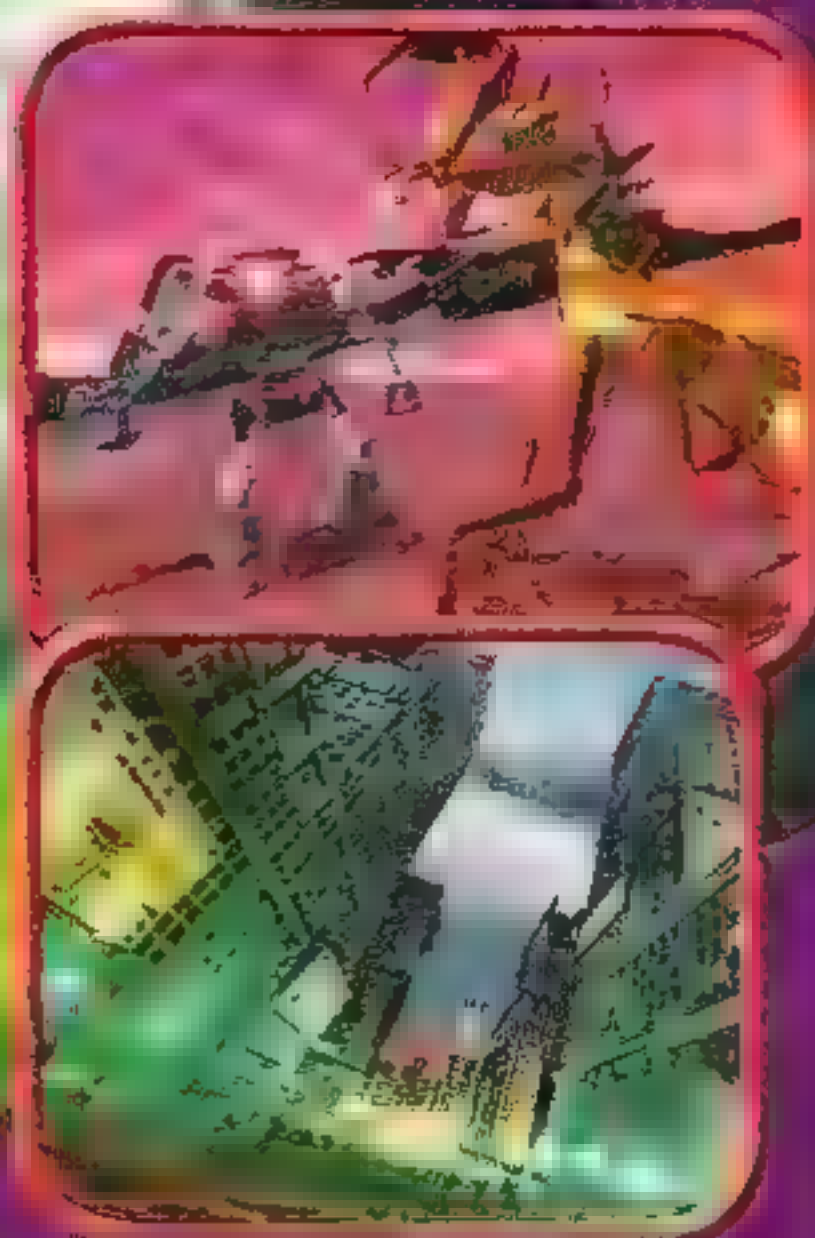
WAR OF THE MONSTERS

Nieraz pewnie oglądałeś takie infantylne produkcje kinowe jak „Godzilla”, „King Kong” czy choćby „Queen From The Outer Space”, „Space Master X-7”, „The Thing From Another World”. Nie musisz się przyznawać, że robiłeś to specjalnie. Powiedzmy, że leżałeś właśnie w telewizji, a ty przypadkowo usiadłeś na kanapie przed telewizorem. Zastanów się teraz, co te wszystkie filmy łączyło? Tak! Ogromne potwory, które zostały wezwane z czeluści oceanu i rozszczerzone przez ludzi... Chodziło zawsze o jedno – wściekłość, demolkę i rozginięcie samochodów.

Już niedługo wszyscy posiadacze PS2 będą mogli wcielić się w jednego z takich ogromniastych potworów i zobaczyć na własne oczy, jak tępą się uliczki Nowego Jorku. Producenci nieśli nie uzyskali licencji na nazwy i wizerunki oryginalnych twórców. Dlatego nie ujrzyś tutaj Godzilli

czy też King Konga, ale znajdziesz kreatury o bardzo zbliżonym wyglądzie... W grę wprowadzi cię bardzo ładnie zrobione intro. Potwory w końcu skądś musiały się wziąć. Wszystko tutaj zostanie dopięte na ostatni guzik. WAR OF THE MONSTERS będzie połączeniem gry akcji i bijatyki. Nie spodziewaj się jednak czystej walki – gdy na arenie staną dwa potwory, mogą sobie po razie, gong i koniec rundy. O wiele ważniejsza jest tutaj demolka. Te oczywiście, że potwory nie staną się jedynym celem zabawy. Trudno bowiem nie zaważać na ich wielkości i przemieszczaniu się. Jak na potwory, nie są one aż tak szybkie i zwinne. W grze

nie będzie odwzorowane i będzie to realistyczne niszczenie konstrukcji. Sprawi, że rzeczywiście będzie się można poczuć jak w filmie z King Kongiem. Ciekawe tylko, czy w ostatecznej wersji produkcji uda się wdrapać na Empire State Building?



War Of The Monsters

Incog Inc. / Sony Poland

Wersja PL

Multiplayer

Wiosna 2003

http://www.playstation.com

PC

PS2

DC

Xbox

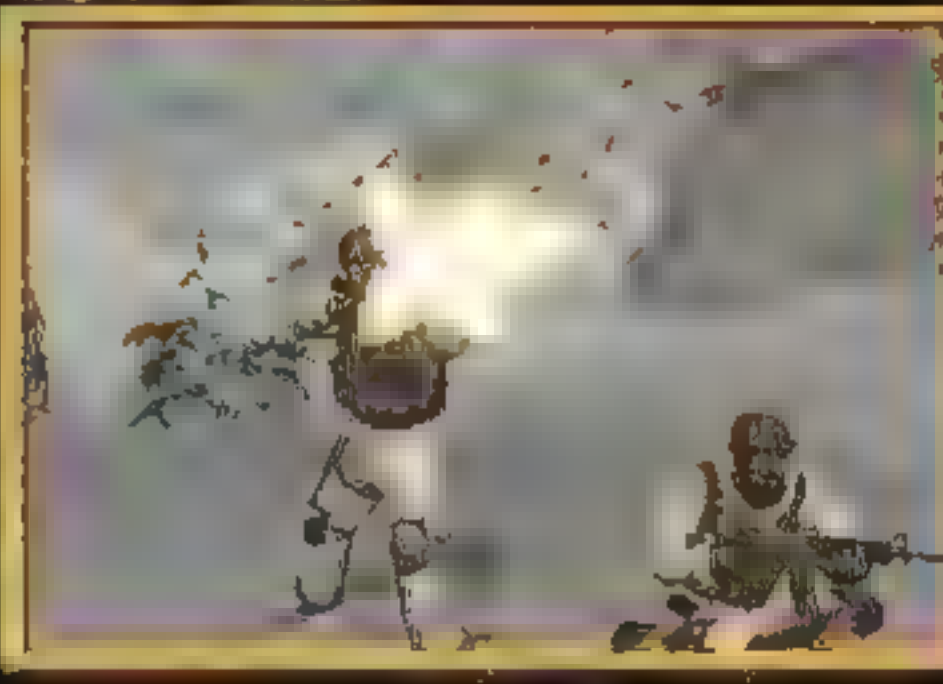


SOCOM

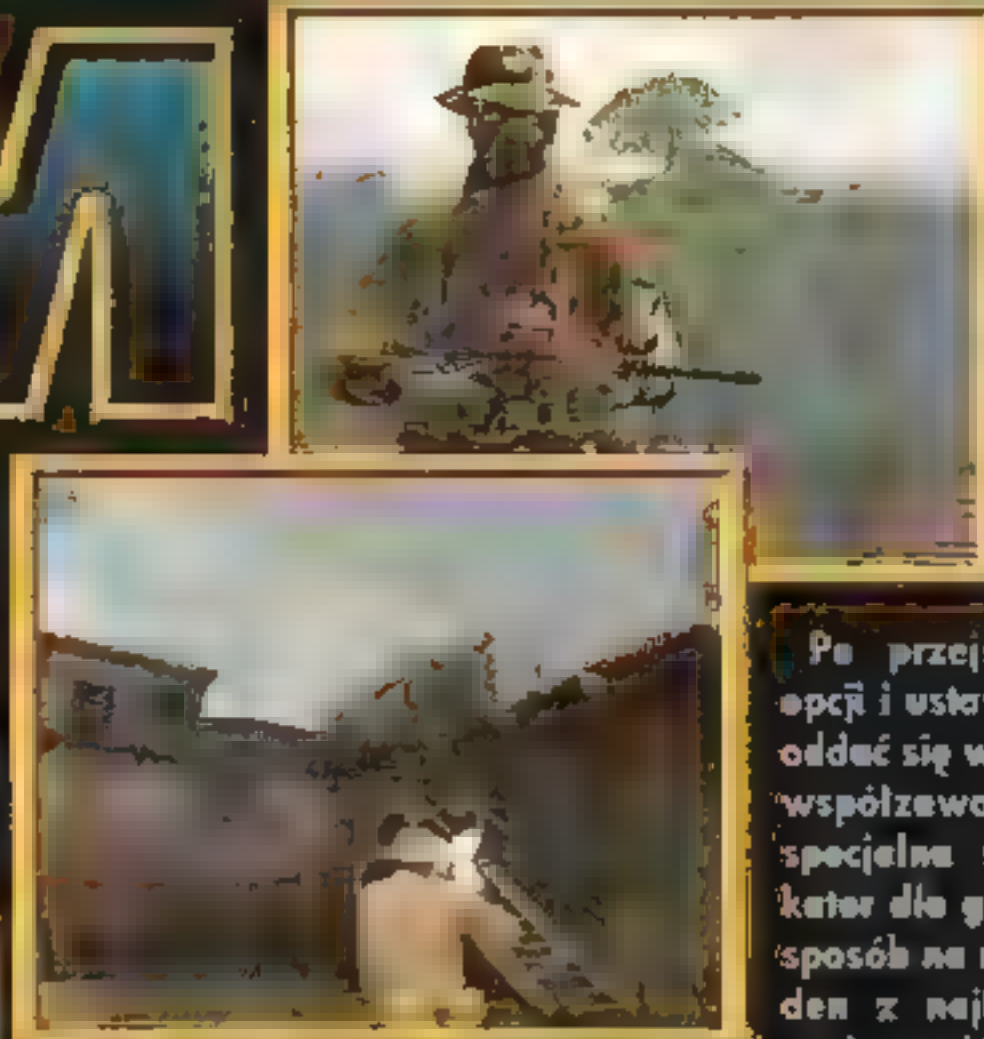


Prawdziwa wojna to nie zabawa (coż za truizm...!). Inaczej natomiast wygląda sprawa z siełowymi bataliami. Tutaj impreza trwa nieprzerwanie i to na całego. Wydawcy prześcigają się w wypuszczaniu na rynek pecetowy gier z opcją rozgrywki w Internecie, a ruch w globalnej Sieci rośnie. Co, mają jednak powiedzieć posiadacze konsol? Modemy w ich maszynkach nigdy nie były zbyt popularne, a gier z taką opcją wyprodukowano niewiele. Taki stan rzeczy ma zamiar zmienić SOCOM. Sieciowa wojna dostępna dla każdego!

Amerkańscy żołnierze, pole bitwy, karabin maszynowy w dłoni, wybuchy, świst kul. To nie początkowa scena z MEDAL OF HONOR... Tak będzie wy-



glądał właśnie SOCOM. Proste obsługi, płynna i dopracowana grafika oraz ciekawa i urozmaicona akcja mają zachęcić odpowiednią ilość graczy do odwiedzenia sklepu. Aby zagrać



w Sieci, trzeba będzie wykonać kilka nieskomplikowanych kroków. Pierwszy ekran będzie przypominał zwykłe menu główne gry. Można tu rozpocząć nową zabawę jednoosobową (w taką opcję SOCOM też jest wyposażony), wczytać zapisaną wcześniej grę i oczywiście rozpocząć rozgrywkę online.

Po wybraniu gry sieciowej drugi ekran pokazuje okno logowania, gdzie możesz sprawdzić nieco danych technicznych, takich jak stan połączenia, karty pamięci itd. Ostatnie ekrany SOCOM,

zawierające między innymi wybór regionu, warunków atmosferycznych i włożenie klanów czy rankingi graczy, składają się ze znacznie większej ilości opcji niż poprzednie.

Po przejściu przez morze opcji i ustawień można będzie oddać się w końcu sieciowemu współzawodnictwu. Ubarwi je specjalna słuchawka-komunikator dla graczy. W ten prosty sposób na rynku pojawi się jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy.

SoCom U.S. Navy SEALs

Zipper Int. / Sony Poland

Wersja PL

Multiplayer

Wiosna 2003

http://www.zipperint.com

PC

PS2

DC

Xbox

IGI 2

TERMIN
 Luty '03
WYDANIA

COVERT STRIKE



Gra PROJECT IGI była bardzo dobrą strzelaniną FPP. Niestety, pograżyły ją drobne, ale bardzo bolesne błędy, takie jak wysoka poziom trudności, brak możliwości zapisu stanu gry w czasie misji, tudzież ciężka choroba umysłowa szerząca się wśród przeciwników. Druga część ma szansę unikać tych niedopatrzeń jeszcze mocniej wryć się w zwoje mózgowe graczy (tj. ludzi przemęczonych wirtualną przemocą oraz elektronami bombardującymi z monitora ich oczy). W jak sposób? Ano... W IGI 2 strzelania nie zabraknie.

Głównym bohaterem programu jest David Jones, członek elitarnych oddziałów I'm Gong In. Dowództwo przygotowało dla niego 19 misji rozgrywających się w Chinach, Rosji i Libii. Komandosowi przyjdzie działać w terenie zabudowanym i niezabudowanym, tak w budynkach, jak i w szarym polu. W trakcie akcji wykorzysta ponad 30 rodzajów broni, m.in. nóż, Magnum, Socom, D-Eagle AE, pistolet Markova, MAC 10, Jzi, MP5A3, strzelby AK 47 i M16, snajperkę Dragunova, ciężkiego Jackhammera, RPG, granaty i miny. Weźmie też udział w rozgrywkach multiplayer, przeznaczonych dla 16 graczy łączących się za pomocą sieci LAN bądź przez internet. Już pierwszy kontakt z IGI 2 uswiadamia, że od premiery „Eidynia” minęło kilka lat. Pod względem grafiki program plasuje się bowiem w czołówce strzelanin FPP, wyprzedzając takie tytuły jak OPERATION FLASHPOINT czy RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Dopracowane, ostre jak brzytwa tekstury i świetnie animowane postacie robią znakomite wrażenie, zaś cisy i okweny wodne sprawiają, że człowiek podświadomie zaczyna tęsknić za wakacjami. Miłą niespodzianką sta-

nowi fakt, że zatłuczoni przeciwnicy nie padają na ziemię jak buczynowe kłody. Niektórzy z nich człapią jeszcze przez kilka chwil, czotgają się po ziemi, jakby ich padaka dopadła, inni staczają się w dół pagórka, tudzież unoszą na wodzie niczym gumowe pontony. Tylko raz zdarzyło się, że zmarły żołnierz został po pas wchłonięty przez, na pierwszy rzut oka nieszkodliwą, ścianę budynku. Szkoda więc, że to dobre wrażenie psują obiekty znajdujące się w sporej odległości od głównego bohatera. Są niewyraźne i brakuje im szczegółów. Codemasters musi usunąć te niedo-

robki, w przeciwnym wypadku, w dobie nadciągającego behemota o wdzięcznym imieniu UNREAL 2, wybrakowany IGI 2 zyska miano przeciętniaka. A dźwięk? Ten nie wymaga, jakichkolwiek korekt. Odgłosy wystrzałów są po prostu super.

Sama rozgrywka cierpi już niestety na najpoważniejszą chorobę XXI wieku – wtórność. Bieganie i ładowanie z karabinu w tzw. przeważające sily wroga gracze znają już od czasów WOLFENSTEIN 3D. Z kolei skradanie się za plecami strażników i udawanie, że się nie istnieje, pojawiło się już w METAL GEAR SOLID na konsolę PlayStation. Obie te czynności stanowią sedno zabawy w świecie IGI 2, zabawy niewątpliwie dobrej, ale nie porywającej. Likwidowanie czulek i wszedobyskich kamer może zdziwić nawet największego miłośnika komputerowej asy. Pozytywne wrażenie, pozostawione przez naprawdę myślących i potrafiących współdziałać przeciwników, psują również niezbyt realistyczne wyniki starć. Okazuje się na przykład, że dużo łatwiej strącić przychodzącego przeciwnika biegnąc, niż chowając się w trawie. Codemasters obiecuje poprawić te niedoróbki. Bez nich IGI 2 będzie naprawdę dobrą pozycją, godną ciepłego miejsca na półeczce każdego fana FPP.

Michał „Joel” Zdobychowski

IGI 2: Covert Strike

Codemasters / CD Projekt

<http://www.codemasters.com>

☐ Wersja PL
 ☐ Strzelanina FPP
 ☐ PC

☐ Multiplayer
 ☐ Cena: 99,90 zł
 ☐ PS2

Wymagania sprzętowe:
☐ DC

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB
 ☐ Xbox

☐ Grafika
 ☐ Dźwięk
 ☐ Frajda

Wciągająca strzelanina-skradanka FPP z ładną grafiką i dużą ilością broni

Drobne niedoróbki... ciekawka silnika, niezbyt realistyczne wyniki starć



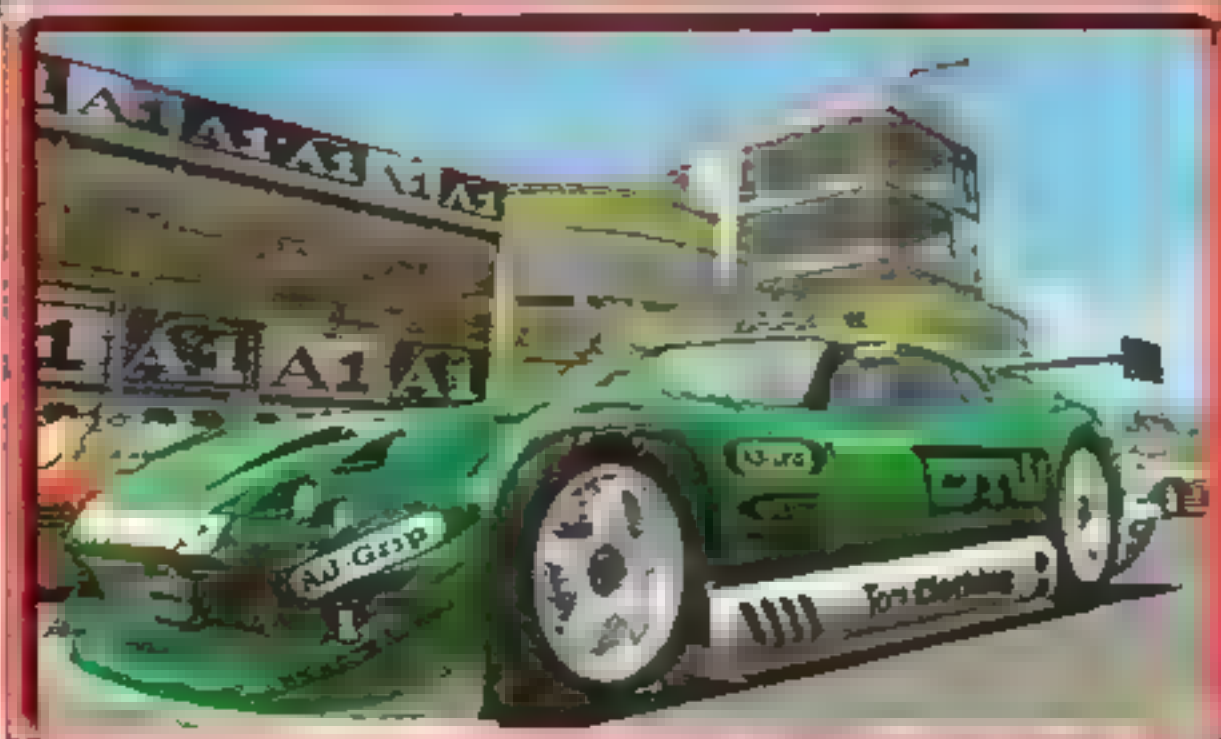
Race Driver

TERMIN
Marzec '03
WYDANIA

Lubisz grzać do przodu jak pijany za-
jąc? Pragniesz poczuć pęd powietrza
na swojej twarzy? TOCA RACE
DRIVER nie jest grą dla ciebie. Na tych za-
wodach nie ma miejsca dla kierowców
z problemem alkoholowym. Tu jeżdżą sami
zawodowcy. Poważni, chwilami nawet smutni
mężczyźni, którzy noszą kaski, by nie czuć
pędu powietrza na swoich twarzach. Wśród
nich facet, o którym mówią Ryan McKane.
Człowiek ten jest żółtodziobem i nowicju-
szem, a jednocześnie głównym bohaterem
gry. Właśnie został zgłoszony do swych
pierwszych zawodów Toca. Jego kanera
rusza więc z prędkością rozpędzonego
Alfa Romeo GTV

Początkowo McKane nie ma szans na mi-
strzostwo świata. Dopiero uczy się walki na
trasie, rywalizacji ze starymi wygami, wy-
korzystywania możliwości stwarzanych
przez wielokonny silnik skryty pod maską
samochodu. Z czasem zaczyna spełniać
oczekiwania ojca, wdziera się przebojem
na podium i zaczyna dyktować warunki na
torze. Staje się wielki, tak wielki jak ego
gracza, puchnące z każdym wymęczonym
zwycięstwem. Jest odjazdowo!

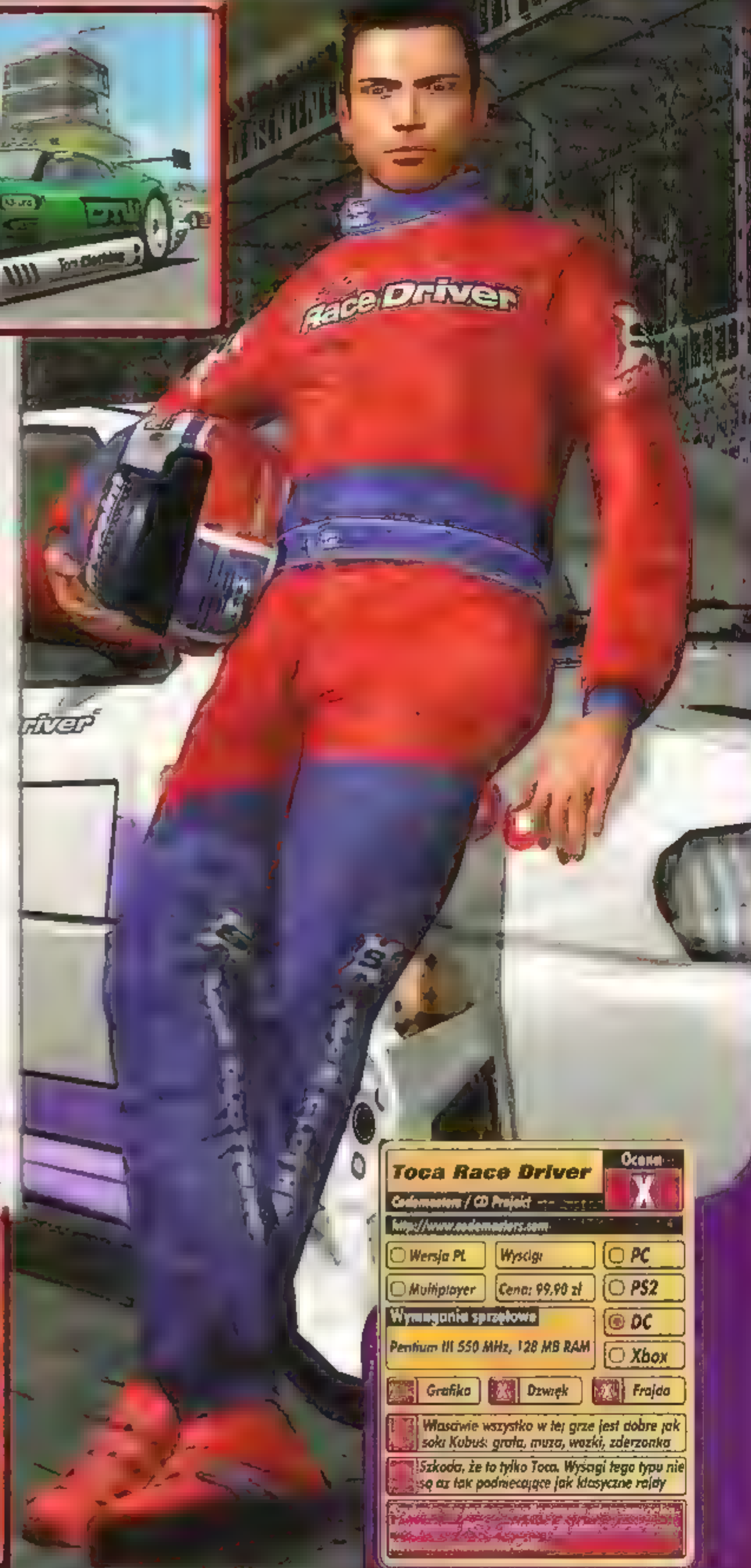
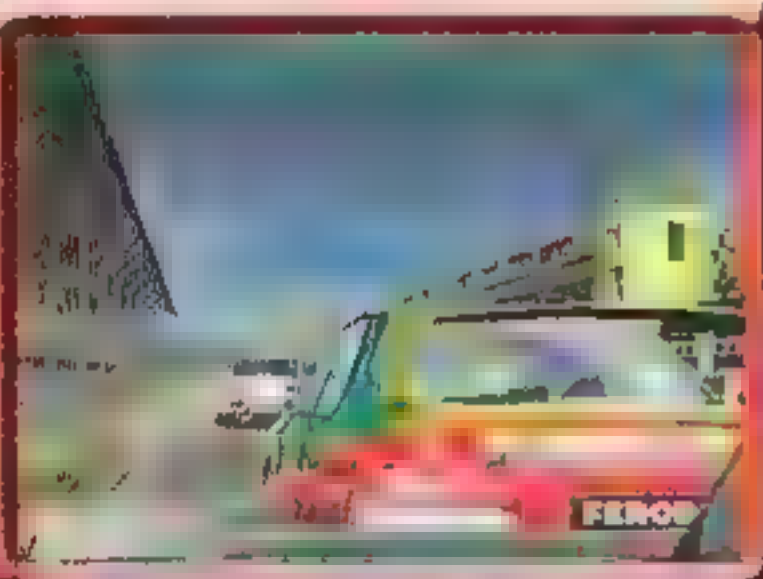
TOCA RACE DRIVER to najnowsza gra au-
torów COLIN MCRAE RALLY, a zarazem jed-
ną z pierwszych gier wyścigowych z fabułą.
Zabawa nie ogranicza się do sięgania po
kolejne zwycięstwa, główny bohater ma bo-
wiem swoje prywatne życie, pragnienia,
marzenia i cele. Dzięki temu gracz żywa
się z nim i ścieśniej angażuje się w rozgrywkę.
Nie da się jednak ukryć, że kolejne zawody,
rozgrywane na 38 torach całego świata
(m.in. Silverstone, Monza i Hockenheim), po-
zostają sednem TOCA RACE DRIVER.
W grze pojawia się około 50 szybkich sa-
mochodów, a każdy z nich posiada inny
model jazdy, bardzo zbliżony do prawdzi-
wego, a jednocześnie na tyle zręcznościowy,
by śmierć nie czekała za pierwszym zakre-
tem. I rzeczywiście, wrażenia towarzyszące
zabawie są nieprzeciętne. Wozy świetnie
się prowadzą, pięknie wchodzą w zakręty,



fenomenalnie zderzają, gniotą i psują. Lek-
kie uderzenie o barierkę potrafi uszkodzić
wóz i uniemożliwić skuteczną walkę o miej-
sce w ścisłej czółowce. Niestety, mimo postę-
pów w genetyce, nie ma róży bez kolców.
Część graczy, zwłaszcza tych zakochanych
w bardziej luźnych wyścigach, może od-
paść w przedbiegach bądź stanąć do kon-
kursu „kto bardziej zbliży TOKĘ i szybciej
zmiesza ją z błotem”.

W porównaniu z wersją przeznaczoną dla
konsol PS 2, wersja PC posiada dużo lepszą
grafikę. Autorzy programu poprawili wy-
gład tekstur, zwiększyli też ilość szczegółów
składających się na samochody i sam tor.
Wszystko wygląda teraz znacznie lepiej, co
więcej, gra działa nieco szybciej, a na torze
pojawia się więcej, bo aż 20 samochodów.
Wśród nowych trybów rozgrywki uwagę
zwracają kwalifikacje (wraz z popularnym
w Australii „pojedynkiem” przypominającym
nieco dwójkową rywalizację w Konkursie
Czterech Skoczni) oraz oczekiwany multi-
player. Docelowo pozwolą on zastąpić praw-
dziwymi graczami wszystkich 20 kierowców.
Zmiany dotknęły też warstwy dźwiękowej
programu. Poprawiono część sample i wpro-
wadzono obsługę surround 5.1. Istnieje też
duża szansa, że w soundtracku przeznaczo-
nym dla wersji PC pojawią się tak znane
kapele jak Ash, Iggy and the Stooges, Thin
Lizzy, Morcheeba, Al Green i Lynyrd Skynyrd.
TOCA RACE DRIVER ma szansę być jedną
z najlepszych pecetowych wyścigówek.
Oczywiście do czasu pojawienia się COLIN
MCRAE RALLY 3, znacznie ulepszono go
w stosunku do wersji z PlayStation 2.

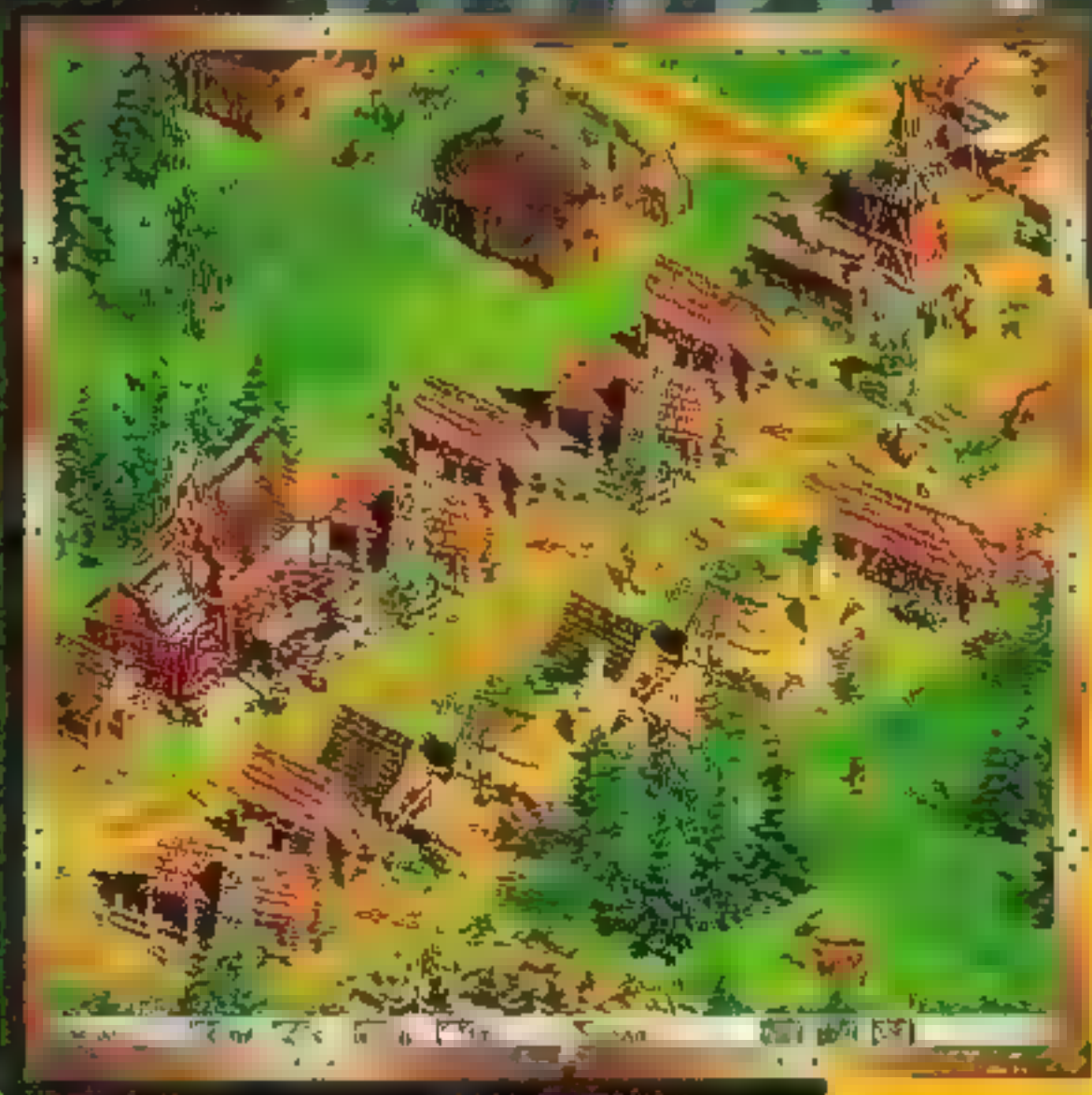
Michał „Jed” Zdobychowski



Toca Race Driver		Ocena
Codemasters / CD Projekt		X
http://www.codemasters.com		
<input type="checkbox"/> Wersja PL	Wysługi	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> Multiplayer	Cena: 99,90 zł	<input type="checkbox"/> PS2
Wymagania sprzętowe		<input checked="" type="checkbox"/> DC
Pentium III 550 MHz, 128 MB RAM		<input type="checkbox"/> Xbox
<input checked="" type="checkbox"/> Grafika	<input checked="" type="checkbox"/> Dźwięk	<input checked="" type="checkbox"/> Frajda
Właściwie wszystko w tej grze jest dobre jak soki Kubus: grała, muza, wózki, zderzonka		
Szkoda, że to tylko Toca. Wyścigi tego typu nie są aż tak podniecające jak klasyczne rajdy		

ANNO 1503

**Niesamowite zdarzenie!!!
Krzysztof Kolumb nie jest
prawdziwym odkrywcą Ameryki!!!
Jeśli chcesz dowiedzieć się
więcej, kupuj „Naszą Gazetę”!!!**



Jak donoszą redakcyjni sprawozdawcy z nadzwyczajnego Zjazdu Historyków Świata, odbywającego się w Warszawie, pierwszym człowiekiem, który wylądował na kontynencie amerykańskim, nie był Krzysztof Kolumb. Miałem zaszczyt rozmawiać z panem Stefanem, ojcem cudownego dziecka-eksploratora. Z przekazanych przez niego Światowemu Towarzystwu Historyków save'ów wynika, iż odkrywcą ziem indyjskich jest jego syn, zapalony gracz-naker – Brutus. Zmodyfikował on skrypty jednego z najnowszych produktów Sunflowers i Max Design – 1503 A.D. – co pozwoliło mu na dokonanie tego niecodziennego odkrycia. Czy zjazd HS uzna oraz zaakceptuje osiągnięcie młodego geniusza? Pozostań z nami, a poznasz odpowiedź.

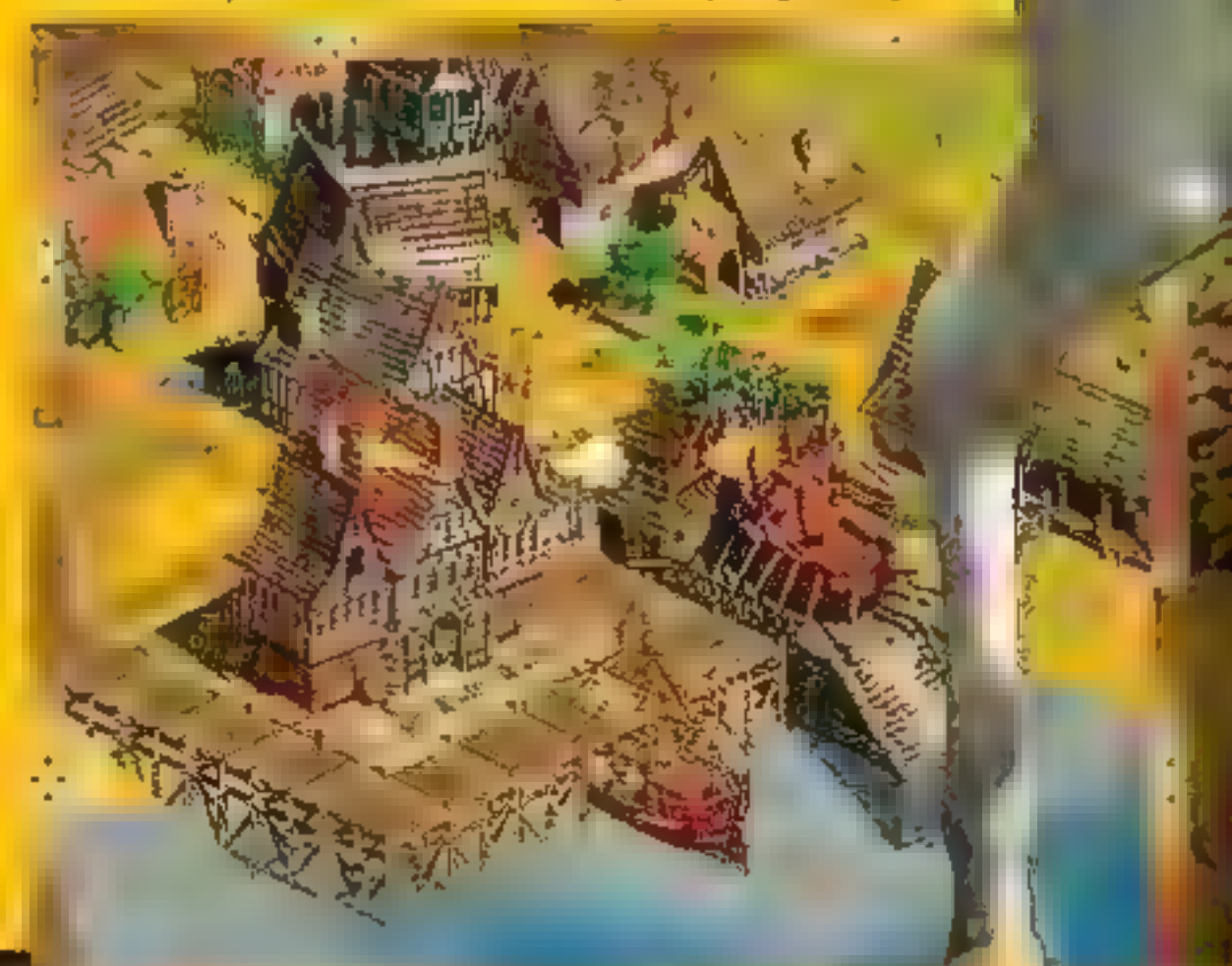
ich liczba rośnie, w miarę jak rozwija się twoja osada. Małe farmy zapewnią ci pożywienie, a z rosnących na nich upraw z emu akow rolnicy przygotowują spirytus, który następnie trafia do oberży, gdzie zamienia się w złociste piwo sprzedawane mieszkańcom. Hodowle owiec służą do produkcji wełny, potrzebnej do wyrobu materiałów wystawianych na miejskich straganach. Fort, wraz ze stacjonującymi żołnierzami, zapewnia bezpieczeństwo. Łowcy pilnują, by grasujące wokół drapieżniki nie zagrażały okolicznej ludności. Dostarczają też dziczyznę oraz skóry przerabiane przez garbarnię na odzież, która także trafia na stragany. Leśniczy gwarantuje regularne dostawy drewna niezbędnego do budowy chat, kopalni, kapliczek itp. Zależność jest całkiem mnóstwo i będziesz potrzebował wielu godzin, aby je wszystkie zgłębić.

Kiedy twój poddani poczują się w nowym osadzie bezpiecznie, zaczną tworzyć solidne domy, a ich status zmieni się z „pionierów” w „osadników”. Lokatywni się również ko jejne budowle, do skonstruowania których wymagane są zasoby.

W 1503 A.D. będziesz miał okazję wcielić się w rolę młodego, głodnego nowych wrażeń przywódcy, który w dzieciństwie nasłuchiwał się opowieści o chwalebnych czynach swych dziadów o zdobytych przez nich wielkich skarbach. Tuż po osiągnięciu pełnoletności otrzymasz niepowtarzalną propozycję objęcia stanowiska kapitana wyprawy morskiej, a właściwie oceanicznej, mającej na celu założenie kolonii w Nowym Świecie. W drodze do stawy poznasz kulturę rozmaitych ludów, począwszy od Indian i Chinczyków, a skończywszy na Eskimosach.

Gra na wspaniały styl do kultowych SETTLERSÓW. Wszędzie dookoła tętni życie. Oceany wypełnione są krwiożęrcami, rekinami i majestatycznymi wielorybami. W tropikalnych dżunglach spotkasz czarne tukany z charakterystycznymi kolorowymi dziobami, najprzeróżniejsze papugi, zwinnie małpy oraz ogromne słonie. W puszczech hałasują groźne wilki, potężne niedźwiedzie i rączęsarnie, a nad morzem szybują białe mewy. Brakuje tylko kołyszących się drzew oraz szumiących na wietrze liści.

Konstruowanie osiedla to trudny i czasochłonny proces. Początkowo masz stosunkowo niewiele budowli do wyboru. Jednak z czasem



Anno 1503
Sunflowers / Cenega
<http://www.anno1503.com/>

Wersja PL
Strategia

Multplayer
Cena: ok. 120 zł

Wymagania sprzętowe
CPU 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator graf. 3D

Grafika
Dźwięk

Fajda

Ocena
4++

PC

PS2

DC

Xbox

Kompleksowość, ładna grafika

Brak opcji manipulowania czasem, nudząca się muzyka, chore wymagania sprzętowe



by naturalne takie jak: kamień, ruda żelaza i marmur. Wraz z rozwojem miasta, wzrastają też wymagania materialne i duchowe twoich podwładnych. Tradycyjne jedzenie, zwykła karczma i pospolite ubrania przestaną im wystarczać. Będziesz musiał zaspokoić ich potrzeby, zapewniając między innymi: zieleni fajkowe, popularne zwane tytoniem, rozmaite przyprawy (np. sól) albo wino. Kapliczkę zastąpisz kościołem oraz wznieśesz mury wokół miasta.

Z czasem mieszkańcy staną się tak rozwydrzeni, iż nawet najbardziej ekskluzywny lokalne przysmaki przyjemności nie będą w stanie ich zadowolić. Zgodnie z poradnikiem światowej sławy podróżnika, Don Pedro y Caramba Cickowskiego, "jedynym wyjściem z tak niefortunnnej sytuacji jest nawiązanie kontaktów handlowych z innymi frakcjami lub założenie nowej kolonii w miejscu, w którym występują potrzebne dobra.

Część z napotkanych nacji będzie traktować cię bardzo przyjaźnie. Umowy handlowe i barter mogą stać się źródłem dodatkowych korzyści oraz do-

chodów. Najczęściej wymienić będziesz usługi i produkty, w których specjalizuje się zamieszkały przez twoich osadników region. Proste, nieprawdaz?

Grafika w 1503 A.D. powinna zadowolić większość wybrednych graczy, aczkolwiek brak kołysanych podmuchów wiatru drzew i łąk uznają za karygodny. Folkowa muzyka nie jest szczególnie zróżnicowana. Bardzo szybko nudzą się lecące wciąż te same kawałki. Natomiast dźwięki zostały podłożone punktowo i bardzo dokładnie.

Za największy mankament produkcji Sunflowers oraz Max Design uważam brak możliwości manipulowania czasem. Zapomniano zupełnie o tej opcji. Powoduje to nieprzyjemne sytuacje, w których trzeba czekać po kilka minut, aż robotnicy zbierają surowce potrzebne do skonstruowania kluczowej budowli. Należy więc oczekiwać na pojawienie się patcha poprawiającego ten element rozgrywki.

Miałem okazję grać w wersję niemieckojęzyczną (to kara za wszystkie popełnione przeze mnie grzechy), która, jak prawie każda niemiecka robota, była dotychczas bug'o-odporna.

Mam nadzieję, że lokalizacja polskojęzyczna, przygotowywana przez firmę Cenega Poland, będzie równie niezawodna. Gra posiada tryb pojedynczych scenariuszy z regulowanym poziomem trudności. Niestety, dostępna jest tylko jedna kampania, za to ponoć dość długa. W przyszłości przewidywany jest tryb dla wielu graczy.

1503 A.D. powinno spodobać się wszystkim fanom SETTLERSÓW oraz gier settleropodobnych. Widac, iż twórcy włożyli w nią dużo pracy, która przyniosła efekt w postaci wysokiej grywalności. Gra na wiele tygodni, a może nawet miesięcy

Paweł „Cyberfish” Karaszewski

COMMAND & CONQUER GENERALS

Nowy COMMAND & CONQUER
cieszy atrakcyjną oprawą
i dużymi pokładami miodu...

Oryginalny COMMAND & CONQUER pojawił się tak dawno temu, że trudno już zliczyć wszystkie jego odsłony. Nieodmiennie jednak kolejne części serii dostarczały graczom niezapomnianych wrażeń – ładna grafika, wartka akcja i przebojowa formuła RTS-u to przecież doskonale znana i sprawdzona recepta na rynkowy sukces.

Co cieszy, tym razem Westwood postanowił zbaczyć nieco z drogi, którą szedł przy okazji przygotowywania poprzednich tytułów strategicznych. Nie znaczy to, że dotychczasowe rozwiązania w kwestii prezentacji akcji były nieudane – po prostu w dzisiejszych czasach każde wybiecie się ponad przeciętną liczy się na plus. Jednym z charakterystycznych elementów serii były przerywniki filmowe z udziałem szczytych aktorów. Tutaj ten sposób prowadzenia narracji zastąpiono scenkami generowanymi przez kod graficzny programu. Piszę o tym w pierwszej kolejności dlatego, że to – zdo-

waloby się – niewielka zmiana na rzeczywiście – duży wpływ na klimat i jakość rozgrywki. Teraz wszystko pokazywane jest w jednej estetyce i – muszę przyznać – to rozwiązanie o wiele bardziej mi odpowiada. Już pierwsze sceny GENERALS zapowiadają dobry

produkt. Stworzony na potrzeby gry nowy engine graficzny umożliwił dorzucenie wielu szczegółów, które wprowadziło nie mając jakiegokolwiek decydującego wpływu na rozgrywkę, ale bardzo cieszą oczy. Nietrudno odnieść wrażenie, że wyświetlane na ekranie monitory krainy rzeczywiście żyją – o brzegi rozbijają się ładnie zrealizowane fale, drzewka naturalnie kołyszą się na wietrze, a każde miasto zamieszkują ludzie, którzy reagują na to, co się wokół nich dzieje (w praktyce oznacza to, że strasznie panikują na widok np. przejeżdżającej przez ulicę kolumny pancernej). Do tego dołączają rewelacyjnie wymodelowane jednostki i budynki każdej ze stron konfliktu. Tym razem o władzę nad światem walczą trzy potężne armie. Jest to, między innymi, Global Liberation Army – moi bracia w Allahu, których główny cel to postawienie na głowę imperialistów ze Stanów Zjednoczonych. Jedną z najmniejszych broni w ich arsenale jest – czekaj, nie zgodzisz się – śmiertelnie śmiertelny węglik. Fajnie. Z ciekawszych jednostek fundamentaliści dysponują też zdezelowanymi pick-upami z działkami przeciwlotniczymi czy też rozpylającymi toksyny kombajnami. Kolejną siłą kon-

C&C Generals

Electronic Arts / Cenega
<http://www.ea.com/cagames>

Wersja PL RTS PC

Multiplayer Cena: ok. 120 zł PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 500 MHz, 128 MB
RAM, karta graficzna z 32 MB

Grafika Dźwięk Fajda

Odświeżone podejście do idei RTS. Próba całkowicie udana...

Tylko ośmiu graczy w trybie multiplayer? To stanowczo za mało...





fliktu stanowi licząca miliony żołnierzy armia Chińskiej Republiki Ludowej. Oddziały piechoty wspomagają wozy pancerne z miotaczami ognia, zaś nad koordynacją działań czuwa tutaj Centrum Propagandy Trzeciej i Ostatnia Strona to wspomniane już Stany Zjednoczone. Amerykanie dysponują sprzętem najwyższej klasy – z rewolucyjnymi bombowcami Aurora i czołgami wyposażonymi w futurystyczny sprzęt do samonaprawy. Co najważniejsze jednak, została zachowana względna równowaga sił.

Akcja GENERALS rozgrywa się w bardzo niedalekiej przyszłości. Wpłyne-
to to zarówno na dobór do-
stępnych w grze jednostek,
jak i na ogólne założenia

fabularne. Rolę czarnych charakterów odgrywają oczy-
wiście Arabowie, zaś sojusz USA i Chin ma za zadanie
powszkzywać ich niecne knowania. Projekty żołnierzy
dostępne w grze sprzętu powstały w znacznej mie-
rze nie podstawie obecnego wyposażenia armii USA,
lecz znalazły się też w GENERALS rzeczy zgoła nie-
prawdopodobne – wspomniany wcześniej bombowiec
Aurora istnieje, jak dotąd, wyłącznie w marzeniach mi-
łośników lotnictwa wojskowego. Ale dość o rodzajach
jednostek. Znacznie istotniejszą rzeczą jest to, że – po-
pierwsze – w serii COMMAND & CONQUER żołnierze
zdobywają doświadczenie. Jak można się domyślić,
wraz z doświadczeniem zwiększa się ich przydatność
w walce. Cieszy też fakt, że dość trudno stracić żołnie-
rzy w – powiedzmy – głupi sposób. Już wyjaśniam, o co
mi chodzi. Wyobraź sobie, że jakiś pułkownik twojej ar-
mii pilotował samolot, ale ten został zestrzelony. Może
być tak, że nie stracisz swojego pułkownika, jeżeli ten
zdoła się katapultować. I jeżeli facet przeżyje, to zacho-
wuje swoje punkty doświadczenia i możesz posłać go
znowu w bój. Istotną innowację w GENERALS stanowi
obecność – tak, tytułowych – generałów właśnie. W za-
leżności od tego, którego generała wybierzesz w walce
z wrogiem stosowane będą nieco inne taktyki. Poza tym
– wraz z rozwojem umiejętności generała i twoimi oso-
bistymi awansami będziesz zyskiwał dostęp do no-
wych, coraz ciekawszych broni specjalnych. Być może
tradycjonalistom nie spodoba się taka forma „konsola-

wa” oprawa gry, ale mam niejasne wrażenie, że
możesz mi w ciemno zaufać – te wszystkie fajerwerki
rzeczywiście umilają zabawę i czynią ją niezwykle
miłym przeżyciem.

Czy już wspominałem, że w C&C: GENERALS prze-
cały czas bardzo dużo się dzieje? Absolutnie wszyst-
ko, co tylko widzisz dookoła siebie, może ulec zniszc-
zeniu pod wpływem eksplozji lub pod gęsienicami
czołgów. Wybuchy sprawiają wrażenie z piekła ro-
dem, zaś okazjonalne zatrzymanie akcji i najazdy
kamery na czołgi w ogniu przywołują na myśl kontro-
wersyjny film „Avalon”. Tak więc w swoje łapki
dołapasz bardzo efektowny i wciągający RTS, w za-
sadzie najlepszy z całej serii. Brawo, Westwood!

Maciej „Avalon” Opilski



CLICK!

Gra jest wspaniała.
Wymagająca
i olśniewająca
zarazem

Tom Clancy's

SPLINTER CELL

Jeżeli kiedykolwiek słyszeliśmy zapowiedzi wspaniałych gier, które w konfrontacji z rzeczywistością okazały się jedynie czczą gadaniną. Tytuły nieprawa wielkie zdarzenia się zdarzają, nie mówiąc sięgnąć pamięć wstecz i przypomnieć sobie, która gra ostatnio powaliła mnie na kolana, przychodzą mi do głowy ledwie trzy – HALO, MORROWIND i może jeszcze WARCRAFT 3. To jedyny programy, za które byłbym gotów bez chwili wahania zapłacić. Spieszę więc donieść, że moja osobista lista bestsellerów właśnie powiększyła się o nową pozycję.

Przyznam zupełnie szczerze, że SPLINTER CELL wprowadził mnie w pewne osłupienie. Co innego bowiem oglądać wypięszone obrazy czy efektowne zwiastuny filmowe, a co innego skonstatować, że właściwa gra jest tak samo przyjemna. Jak zauważył jeden z jej zachodnich recenzentów, w przypadku najnowszego programu sygnowanego nazwiskiem Toma Clancy'ego pojawiają się dwa pytania: „Czy to gra jest rzeczywiście tak ładna?” oraz „Czy to gra jest rzeczywiście tak fajna?”. I na oba pytania, z czystym sumieniem możemy odpowiedzieć twierdząco.

Nazwisko Clancy'ego kojarzy się graczom przede wszystkim z seriami ROGUE SPEAR i GHOST RECON. Należy zatem wyraźnie powiedzieć, że SPLINTER CELL stanowi zupełnie inny rodzaj zabawy. W tworzonych przez Red Storm Entertainment symulatorach małych oddziałów milicyjnych nacisk położony był przede wszystkim na opracowanie planu działania, synchronizację postępowania poszczególnych grup, czyli mówiąc ogólnie – na współpracę. Tutaj tego nie ma. Bohater gry, Sam Fisher, działa w pojedynkę ze swą wiozą i w razie wątpliwości nie powinien zbyt często liczyć na pomoc swoich przełożonych. To zupełnie inny klimat – zdecydowanie bliższy atmosferze METAL GEAR SOLID 2 czy też (jeżeli się tak zupełnie uprząć) HITMAN 2.

Nie chcę tracić zbyt wiele miejsca na szkicowanie fabuły SPLINTER CELL, toteż ograniczymy się do najważniejszych faktów. Fisher pracuje dla National Security Agency (NSA), bliżej niesprecyzowanej komórki rządowej do zadań niewykonalnych. Scenariusz gry – zresztą naprawdę dobry – będzie dokładnie tym, czego należy się spodziewać po autorze „Polaris” i „Czerwony Październik” – odsłonięty jest powoli. Cały SPLINTER CELL przesycony został atmosferą tajemniczości, pełnych niedomówień, a przecież bardzo brutalnych gier politycznych. Pierwsza misja zaczyna się, jak zwykle, dość niewinnie. Fisher udaje się do Georgii (hipotetycznego państwa, jakie w 2004 roku miałoby powstać gdzieś na terenie byłego Związ-

Tom Clancy's Splinter Cell

Wydawnictwo / Play-It

<http://www.splintercell.com>

Wersja PL

TPP

PC

Multiplayer

Cena: 129,99 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

PIII 1000 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB, 2 GB HDD

GBA

Xbox

Grafika

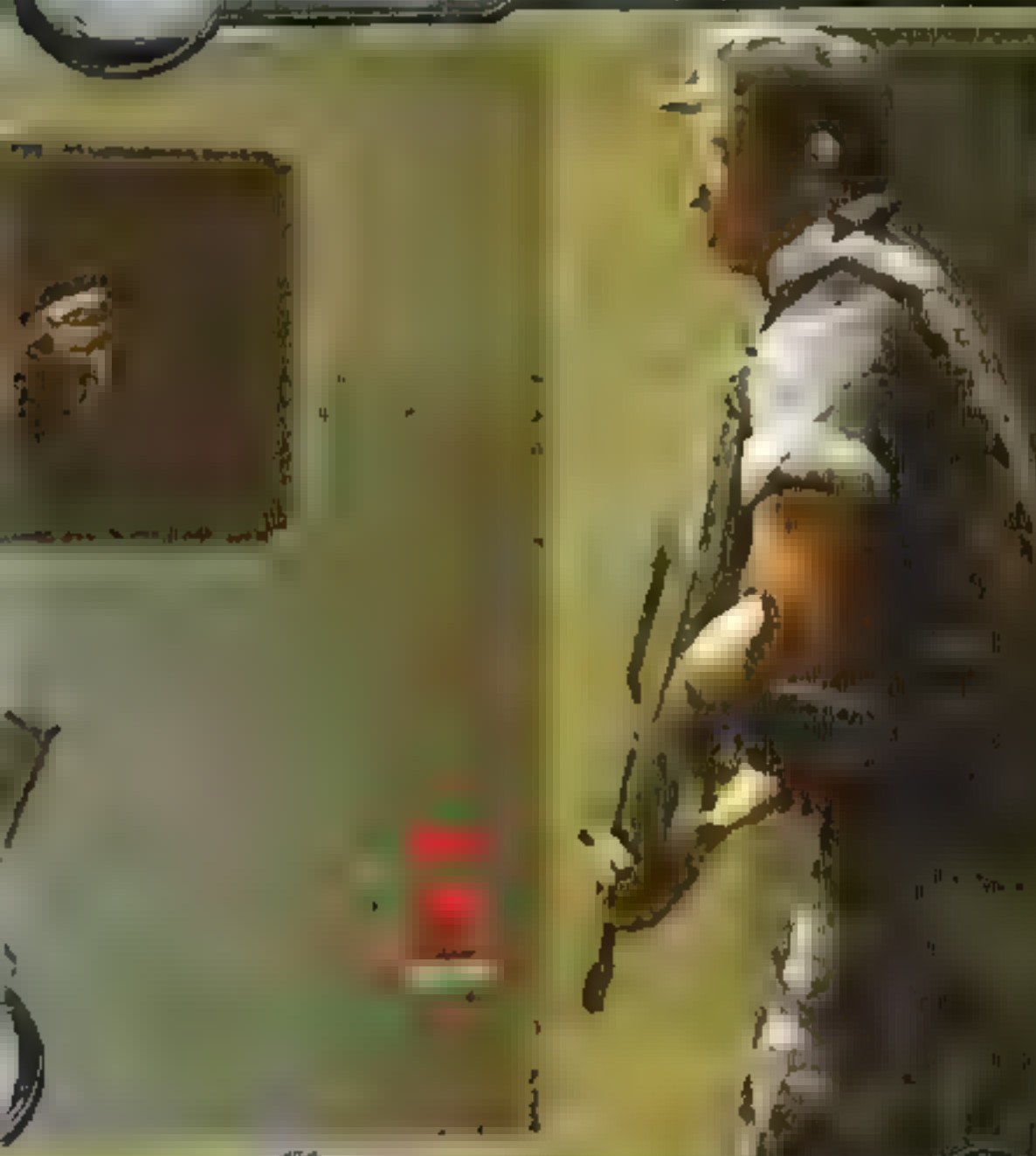
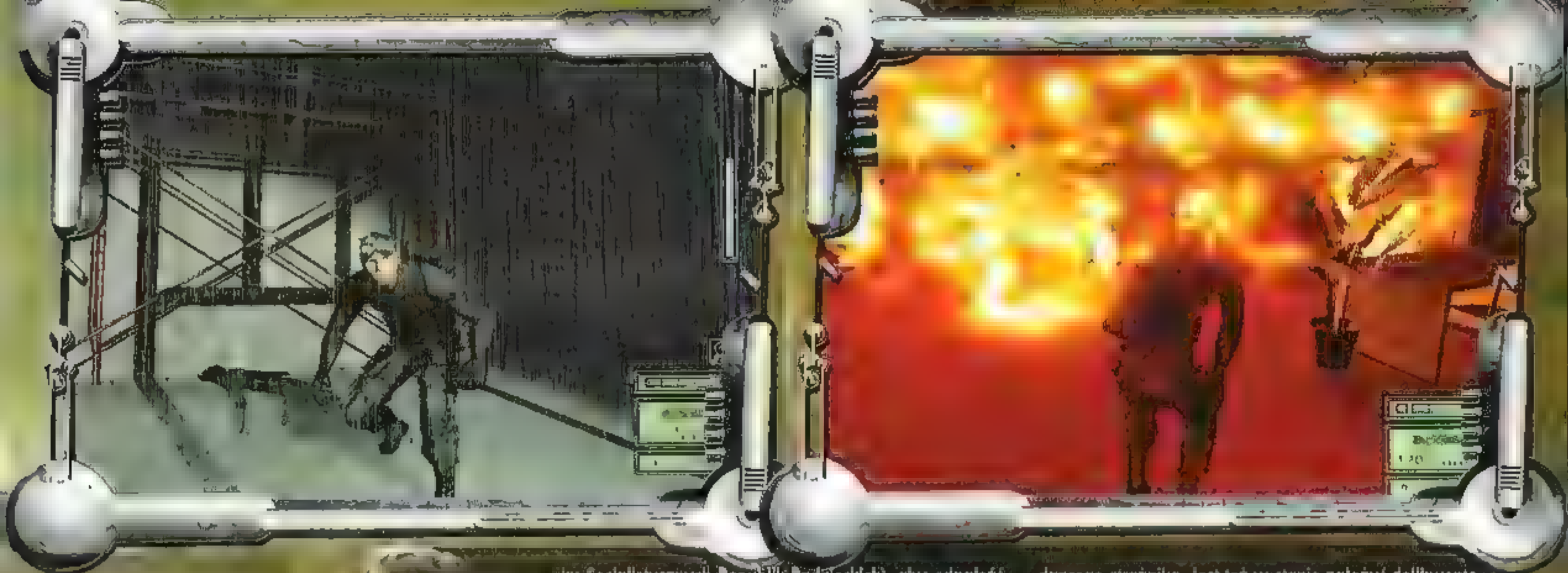
Dźwięk

Fajda

Rewelacyjna grafika, super klimat... Naprawdę, nie ma się do czego przyczepić

Kaszmarne wymagania sprzętowe, ale dla tej gry warto podrasować hardware

Wydawnictwo / Play-It
SPLINTER CELL
Wydawnictwo / Play-It

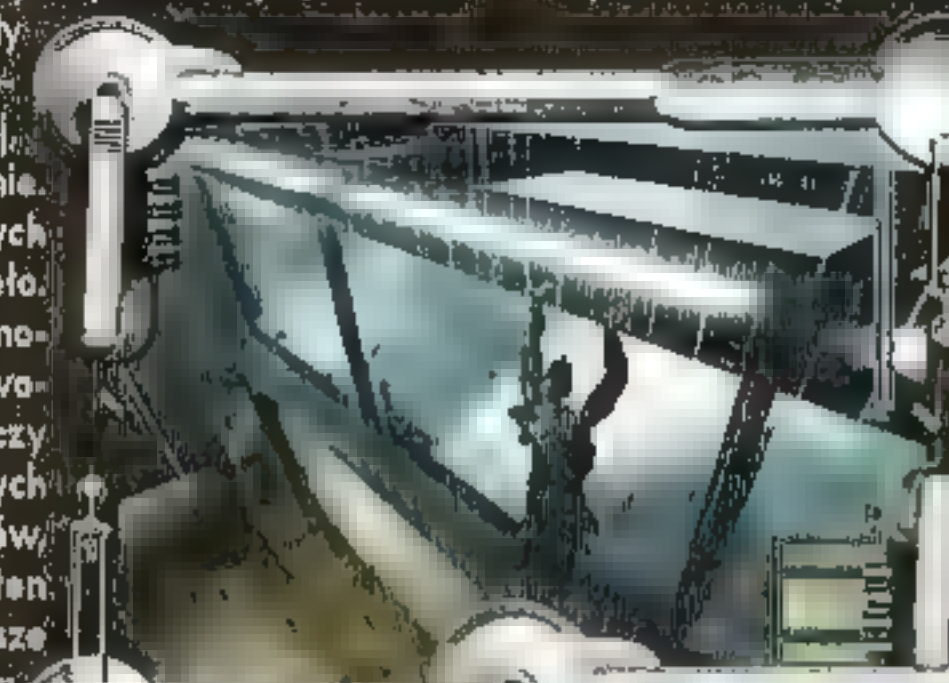


ku Socjalistycznych Republik Radzieckich), aby odnaleźć dwóch zaginionych agentów CIA. Z czasem okazuje się, że opracowana w laboratoriach Ubi Soft Montreal gra zabierze cię znacznie dalej – w sam środek misji mającej zapobiec Trzeciej Wojnie Światowej.

Podczas wykonywania kolejnych misji Fisher przemierza spory szmat świata. O Georgii już pisałem. Poza tym jest jeszcze chińska ambasada, główna siedziba CIA, czy miejsca bardziej zwyczajne – fabryki, rafinerie, komisariaty policji. Każdy element świata zrealizowany został – ni mniej, ni więcej – rewelacyjnie. Design poszczególnych poziomów to wrydzielo. Wszystko jest niesamowicie logiczne i na swoim miejscu. Co zaś tyczy się efektów świetlnych i cieniowania obiektów, to mógłbym na ten temat pisać najdłuższe laboraty. Pewien przedsmak tego, co podziwiać możesz w SPLINTER CELL, dawała NOCTURNE i powstała przy użyciu jej technologii gry na podstawie filmu „Blair Witch Project”. Tutaj jednak zrealizowane zostało to tak, że lepiej, przynajmniej jak na razie, nie da rady. Podam mały przykład z gry. Nawet taki szczegół, jak zwisająca plastikowa zastawka w prosektorium, potrafi zadziwić. Kiedy bowiem Sam obok niej przebiega, ta nie dość że realistycznie zafalowała, to jeszcze zaświetliła światłem obitym z lampki znajdującej się nieopodal. I teraz wyobraź sobie, że wszystko to stworzona z taką samą dbałością o szczegóły.

Zakładamy się na chwilę przy postaci głównego bohatera. Sam Fisher, agent do zadań najbardziej specjalnych, może poszczycić się bardzo szerokim wachlarzem ruchów i zachowań. Oczywiście potrafi biegać, wspinać się, skradać, przywierać do ścian i kucnąć – ale to na nikim nie robi chyba większego wrażenia. Sam potrafi jednak również zaprzeć się nogami o ściany korytarza kilka metrów nad ziemią i tak czyhać na przecho-

dzącego strażnika. Jest też w stanie założyć delikwentowi odpowiedni chwyt na szyję i zmusić do zeznań albo zrobienia czegoś konkretnego. Ogromne znaczenie w przypadku Sama ma jego wyposażenie – jednak nie ma co liczyć na impanujący arsenał, jako że istotą misji Fishera jest działanie w cieniu, pozostawanie niezauważonym. Masz ze to gogle, które mogą działać jak noktowizor albo czujnik ciepła, jest kamera, którą można wystrzelić w miejsce niedostępne, aby zyskać lepszą ocenę sytuacji, jest urządzenie zakłócające pracę kamer, a także silnie zmodyfikowana wersja wytrycha uniwersalnego. Gra na każdym kroku przypomina ci o charakterze twojej misji i chociaż możliwe jest ukończenie SPLINTER CELL jak zwykłej strzelaniny, chyba nie ma to większego sensu. Chociaż – zależy, co kto lubi. Zwołennicy ROGUE SPEAR



GHOST RECON mogą poczuć się w tej grze niespełnieni, lecz jestem pewien, że dla fanów THIEF i METAL GEAR SOLID rzeczony tytuł stanowić będzie prawdziwą ucztę. SPLINTER CELL jest grą naprawdę głęboką – wymagającą sprawnego umysłu, zręcznych palców i silnych nerwów. Przez większość czasu bowiem pozostajesz tutaj na granicy zawalu. Czy zauważyli ranną? Czy włączyć alarm? Czy nie narobiłem za dużo hałasu? Te pytania przez cały czas się mnożą. O ile już pierwsze poziomy są wymagające, dalsze etapy mogą być prawdziwą mordęgą – i będą, jeśli nie nauczysz się porządnie kombinować. Jeżeli nie to jest programem „nowej generacji”, to sam już nie wiem, co może nim być. Jakkolwiek jednak byśmy SPLINTER CELL nie nazwali – należy mu się bardzo duże brawa.

Maciej „Mamur” Uginski

**Wreszcie jest! Najnowsza odsłona serii
SIMCITY z numerem 4 trafiła na półki
sklepowe. Warto było czekać!**

SIMCITY 4



SimCity 4		Okna 5	
Media / Czysta			
http://www.senega.pl			
<input type="radio"/> Wersja PL	<input type="radio"/> Symulacja	<input type="radio"/> PC	
<input checked="" type="radio"/> Multiplayer	Cena: 135 zł	<input checked="" type="radio"/> PS2	
Wymagania sprzętowe		<input checked="" type="radio"/> DC	
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		<input checked="" type="radio"/> Xbox	
<input checked="" type="radio"/> Grafika	<input checked="" type="radio"/> Dźwięk	<input checked="" type="radio"/> Frapdo	
<input checked="" type="radio"/> Ulepszona grafika, relaksująca muzyka, przejrzysty interfejs			
<input checked="" type="radio"/> Zbyt wysokie wymagania sprzętowe - to ostatnio coraz częstszy problem			
W politykę, żeby móc wzmocnić... ...symulacji			

Ta gra nami
wstrząsnęła.
Ale nie zmieszała

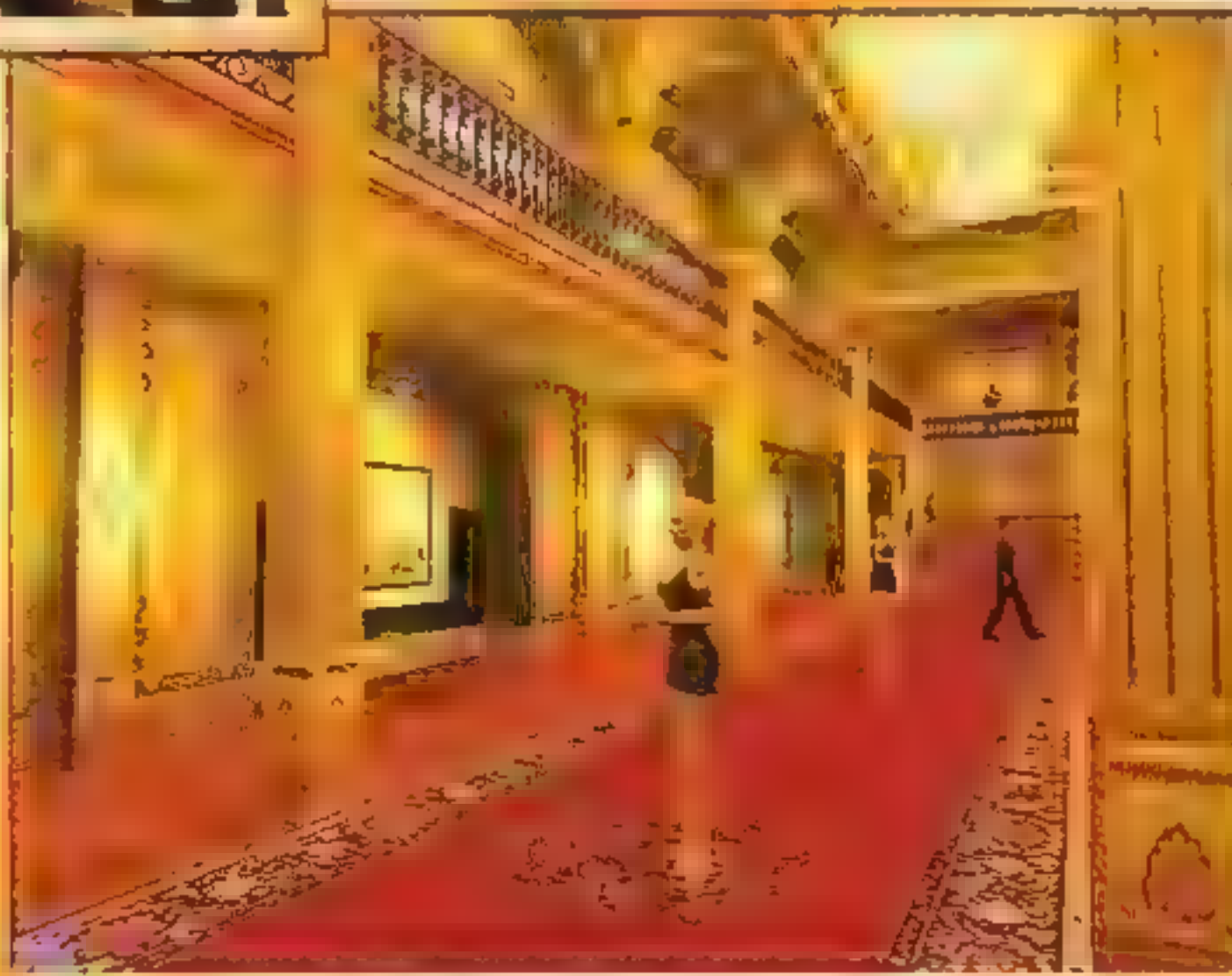
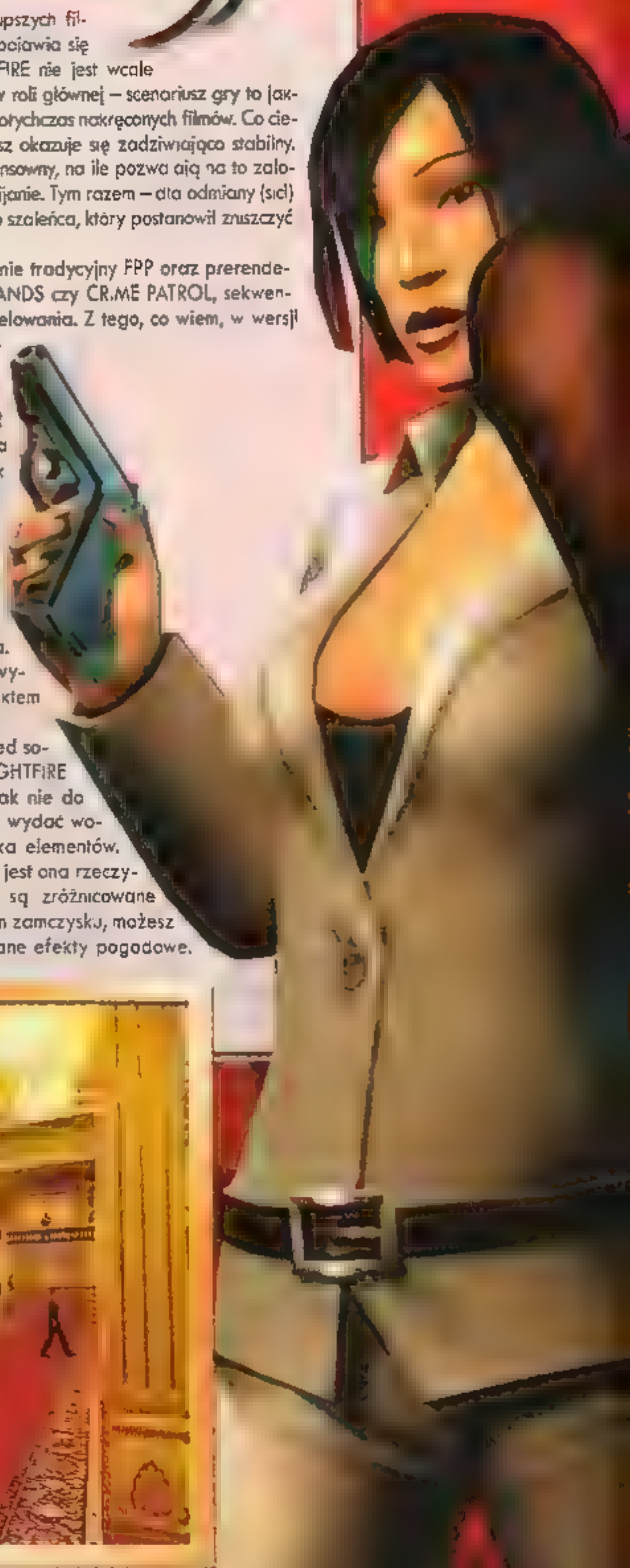
007 nightfire



James Bond, bohater bodaj najlepszych filmów akcji na świecie, tym razem pojawia się na ekranach komputerów. NIGHTFIRE nie jest wcale oparty na najnowszym obrazie z 007 w roli głównej – scenariusz gry to jakby przekrój przez co lepsze motywy z dotychczas nakręconych filmów. Co ciekawe, powstały w ten sposób scenariusz okazuje się zadziwiająco stabilny. No, powiedzmy może, że jest na tyle sensowny, na ile pozwala na założenie przygód agenta z licencją na zabijanie. Tym razem – dla odmiany (sic!) – chodzi o jakiegoś bojaźliwie bogatego szaleńca, który postanowił zniszczyć świat. A Bond musi typa powstrzymać.

NIGHTFIRE w wersji PC to jednocześnie tradycyjny FPP oraz prerenderowane, przywodzące na myśl WETLANDS czy CRIME PATROL, sekwencje wymagające od gracza jedynie celowania. Z tego, co wiem, w wersji na PS2 można jeszcze pojeździć samochodem (ten element został przygotowany we współpracy z ludźmi odpowiedzialnymi za serię NEED FOR SPEED) – tutaj niestety tego nie ma i wielka szkoda, że tak się stało. Tak czy inaczej jednak, trzon obu wersji stanowi FPP. Z racji, iż masz tu do czynienia z grą traktującą o Jamesie Bondzie, nie sposób uniknąć porównań z geriatrycznym już, bo pochodzącym z roku 1997, GOLDENEYE na N64. I tu pojawia się konsternacja. Gra sprzed kilku lat bez większego wysiłku wygrywa z najnowszym produktem Electronic Arts.

Nie znaczy to jednak, że masz przed sobą program całkowicie chybiony. NIGHTFIRE to bardzo solidna gra akcji – jednak nie do końca taka, na którą bylibyś skłonny wydać worek moniaków. Składa się na to kilka elementów. Zaczniemy od grafiki. Z jednej strony, jest ona rzeczywiście świetna – kolejne poziomy są zróżnicowane i czasem, jak na przykład w z mowym zamczysku, możesz podziwiać bardzo ładnie zrealizowane efekty pogodowe.



007: NightFire

Wydawca: EA / EA Polska

www.ea.com/eapolska/007_nightfire/home.jsp

Wersja PL: FPP ☐ PC

Multiplayer: Cena: ok. 120 zł ☐ PS2

Wymagania sprzętowe: ☐ GCN

PII 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, 500 MB HDD ☐ Xbox

Grafika ☐ Dźwięk ☐ Fajda

Nieźła grafika, dużo przeciwników, klimat filmowy z Bondem

Problemy z A.I., niewielki stopień interaktywności otoczenia

Ocena

4



Podczas zabawy James odwiedza mnóstwo różnych lokacji – opuszczone magazyny, biurowce, nawet łódź podwodną – i co bardzo cieszy, każdy poziom może poszczycić się własną, doprawdy unikalną, atmosferą. Z drugiej strony trochę męczy fakt, iż kolejne mapki okazują się w bardzo niewielkim stopniu interaktywne. Niby można czasem stłuc jakąś szybę (nad tym efektem należałoby, swoją drogą, jeszcze popracować), niby można (jakieś) destrukcje dokonać, ale zdecydowanie za mało tego i zbyt kiepsko zostało to zrealizowane. Do tego dochodzą tekstury – a raczej ich dojmujący miejscami brak.

Niestety, bardzo wyraźnie widać, że NIGHTFIRE opracowywany był z myślą o co najmniej

kilku platformach sprzętowych. Do czego konkretnie pilię? Ano do tego, że gdy przyjrzeć się bliżej – dajmy na to – ścianie, to jest ona płaska i gładka jak kartka papieru z odzysku. Być może jestem rozpieszczony wizualnym wyposażeniem serwowanym w SPLINTER CELL, ale w zbyt wielu momentach stosowane w NIGHTFIRE rozwiązania wydawały mi się odstąpieniem fuszerki.

Ale, ale, NIGHTFIRE to także bardzo fajne modele przeciwników. Wyposażeni zostali w garnitur zróżnicowanych zachowań. Zresztą, nie tylko o przeciwników mi chodzi. Pozostali NPC (boneterowie niezależni) potrafią zachowywać się zadziwiająco naturalnie i zdarza się, że pewne szczegóły ich wykonania (zwróć tu uwagę choćby tylko na ślicznie, nieprawdaz, wymodelowane biusty) zasługują na duże brawa. Wracając jeszcze na chwilę do kwestii przeciwników, wspomnijmy o ich sztucznej inteligencji. Cóż. Można to było zrobić lepiej – i to dużo lepiej. Wrogowie pozbawieni zostali tak zdrowego rozsądku jak i – chciałoby

się rzec – sprawnych połączeń nerwowych. Niby nie uważasz tego na każdym kroku, ale NIGHTFIRE potrafi srogo zaskoczyć. Zdarza się, że strażnik nie dostrzega, iż stojący obok niego koleżka właśnie przestał istnieć, ale tym w zasadzie nie powinieneś się przejmować, jako że w niejednej grze takie kwiatki widzieć nieszczęście miałem. Bywa jednak, że wraży wojak usiłuje strzelić do Bondy przez betonową ścianę! Nie chcę być złośliwy, ale nawet słysząc z błędów starożytny DAGGERFALL uniknął tak zenujących wpadek.

Na szczęście, w NIGHTFIRE nie trzeba grać koniecznie w ten sposób, w jaki podchodziłbyś do np. SOLDIER OF FORTUNE 2. Tutaj, szczególnie w dalszych etapach, wiele pomóc może umiejętność cichego wkradania się do budynków przeciwnika. Dobry przykład stanowi przywoływany już zamek w środku zmy. Wiadomo, że można wziąć giwerę w garść i pozabijać wszystkich kretynów, którzy staną na drodze sprawiedliwości. Ale można pojąć też inną trasę i dostać się do środka bez dokonywania rozlewu krwi na skalę niespotykaną. Z reguły właśnie wtedy, kiedy

postanawiasz działać cicho, przydatne okazują się te wszystkie szpiegowskie gadżety, które 007 chowa po kieszeniach smokingu. Minikamera, paralizator, gogle noktowizyjne i termiczne, jakiś loser to wszystko w pewnym momencie okazuje się być niezbędnym elementem wyposażenia. Zwłaszcza w takich sytuacjach jak misja, w której musisz niezauważony dostać się do dobrze strzeżonego biurowca.

NIGHTFIRE to gra bardzo nierówna. Znajdziesz w niej elementy zarówno bardzo kiepskie, jak i momenty, w których dostrzec można przeblysłk autentycznego geniuszu. Problem z wersją PC polega przede wszystkim na tym, że jej konsola-

wa mutacja broni się znacznie lepiej – i będziesz miał to w pamięci, jeśli przyjdzie ci obie gry ze sobą porównać. Sądzę jednak, że fani Bondy powinni być usatysfakcjonowani. Pomimo wymienionych usterek, ten program prezentuje się bardzo efektownie i jeśli odpowiada ci atmosfera sensacyjnego filmu szpiegowskiego, to myślę, że przynajmniej raz będziesz bawił się naprawdę dobrze. Pewną długowieczność powinien zapewnić grze jej tryb multiplayer, ale nie wróżę mu jakiegokolwiek sukcesu. Od zabawy sieciowej jest przecież BATTLEFIELD 1942. Albo chociaż COUNTER-STRIKE.

Marcin „Anabela” Opinski



**Podbój Ameryki nie był
łatwym zadaniem,
AMERICAN CONQUEST
także do
łatwych nie
należy...**

AMERICAN CONQUEST

AMERICAN CONQUEST na nowo przedstawia historię podboju Ameryki. Gra jest rzadkim typem strategii, w której skala działań ulega zmianie w czasie rzeczywistym.

Początkowo zajmujesz się wszystkim w skali mikro. Budujesz specjalną chatkę roz-

plodową dla wiesniaków, ratujesz pokarm siewnymi, magazyny na drewno. Zdobywasz surowce, a część chłopów wysyłasz do fortu na trening. Po ukończeniu kilku pierwszych misji powinieneś zauważyć, iż nie dość, że cały proces jest czasochłonny, to w dodatku mało efektywny. Przewaga liczebna wroga szybko da ci się we znaki – więcej czasu będziesz spędzał na opędzaniu się od patroli nieprzyjaciela niż na budowaniu trzonu armii konkwestadorów. Wtedy przyjdzie pora na zapoznanie się z prowadzeniem podbojów w skali makro.

Na początek należy sprawić, by wiesniacy rozmnożyli się bez przerwy, poki starczy żywności. Pierwsze oddziały taniej siły roboczej powinny zająć się mozolną pracą w polu – żywność to podstawa każdej armii. Następna sprawa to obsadzenie wszystkich budynków, dzięki czemu będą się broniły przed partyzanckimi oddziałami wroga. W zależ-

ności od wielkości konstrukcji możesz obsadzić ją różną liczbą ludzi. Im więcej ludzi znajduje się w budynku, tym częściej będzie on oddawał strzały do nieprzyjaciela. Ważne jest również, gdzie znajdują się twoje budowle, gdyż zasięg ostrzału zależy od wysokości. Dlatego warto umieszczać kluczowe budynki na wzniesieniach.

Poleźna armia potrzebuje dużych ilości węgla, żelaza oraz złota. Należy odnaleźć na mapie złoża tych surowców i wysłać tam pionierskie ekipy wiesniaków. Po zapewnieniu stałego dostępu do surowców możesz zabrac się za kompletowanie trzonu swojej armii oraz opracowywanie nowych technologii produkcji sprzętu i technik szkolenia przyszłych żołnierzy.

Praktycznie wszystkie procesy w grze można zautomatyzować: rozmnażanie wiesniaków, trening żołnierzy, patrolowanie okolicy itp. Potem wystarczy ty tylko kontrolować tendencje w swojej gospodarce. Najłatwiej uczynić to, obserwując wskaźniki surowców – jeśli którykolwiek zamykać rosnąć wyczerpuje się, oznacza to, iż któraś z gałęzi nie nadąża za pozostałymi.

AMERICAN CONQUEST należy do grona stoplonych strategii – wszystkie surowce są praktycznie nieograniczone. O ile w przypadkuół uprawnych wydaje się to dość zrozumiałe, to niekończące się pokłady złota, węgla i żelaza w kopalniach sprawiają dziwne wrażenie. Jedyny limit wydajności osady stanowi ilość kopalni rozsypanych po mapie.

Opanowanie gospodarczych mechanizmów AMERICAN CONQUEST jest niezbędne do przyjemnego prowadzenia walki. Tutaj na pole bitwy wystawia się nawet kilkanaście tysięcy niezależnych żołnierzy! W przeciętnych RTS-ach liczby jednostek oscylują w granicach kilkuset, niektóre ambitne produkcje korzystały z kilkuset oddziałów, AMERICAN CONQUEST bije jednak w tej dziedzinie wszelkie rekordy.

Mając pod swoim dowództwem kilka tysięcy żołnierzy, bardzo łatwo pogubić się na polu bitwy. Podstawowe udogodnienie to tworzenie formacji. Po wybudowaniu w forcie arsenału broni możesz wytrenować oficerów. Jednak nawet najbardziej błyskotliwy oficer nie będzie w stanie ogarnąć kilkuset ludzi, podobnie jak ty nie jesteś w stanie zająć się

American Conquest

GSC Game World / Cengage

<http://www.americanconquest.de>

Wersja PL

Strategia

PC

Multiplayer

Cena: ok. 120 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

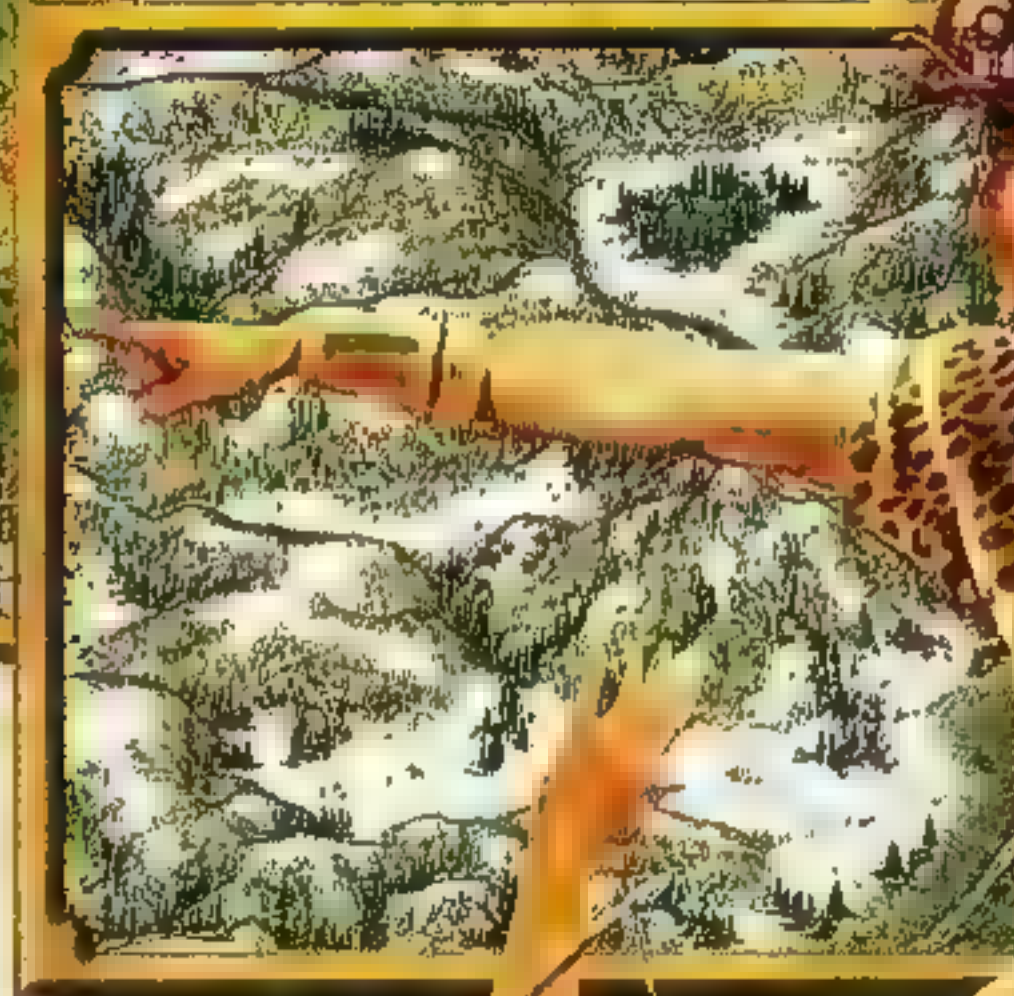
Fajda

Szeroki wachlarz jednostek oraz budynków. Tysiące żołnierzy walczących jednocześnie...

Przećiętna grafika, brak możliwości regulacji upływającego czasu

Bardzo przyjemna lekcja historii. Dynamiczna strategia, połączona z rozbudowanymi elementami gospodarczymi





tyśkami osobiste. Dlatego na polu bitwy musisz dostarczyć dobozów oraz żołnierzy ze sztandarem, za który twoi ludzie chętniej będą oddawać życie – oczywiście w słusznej sprawie. Potem wystarczy wybrać jedną z formacji i gotowa. Teraz jednym kliknięciem możesz zarządzać nawet kilkuset żołnierzami.

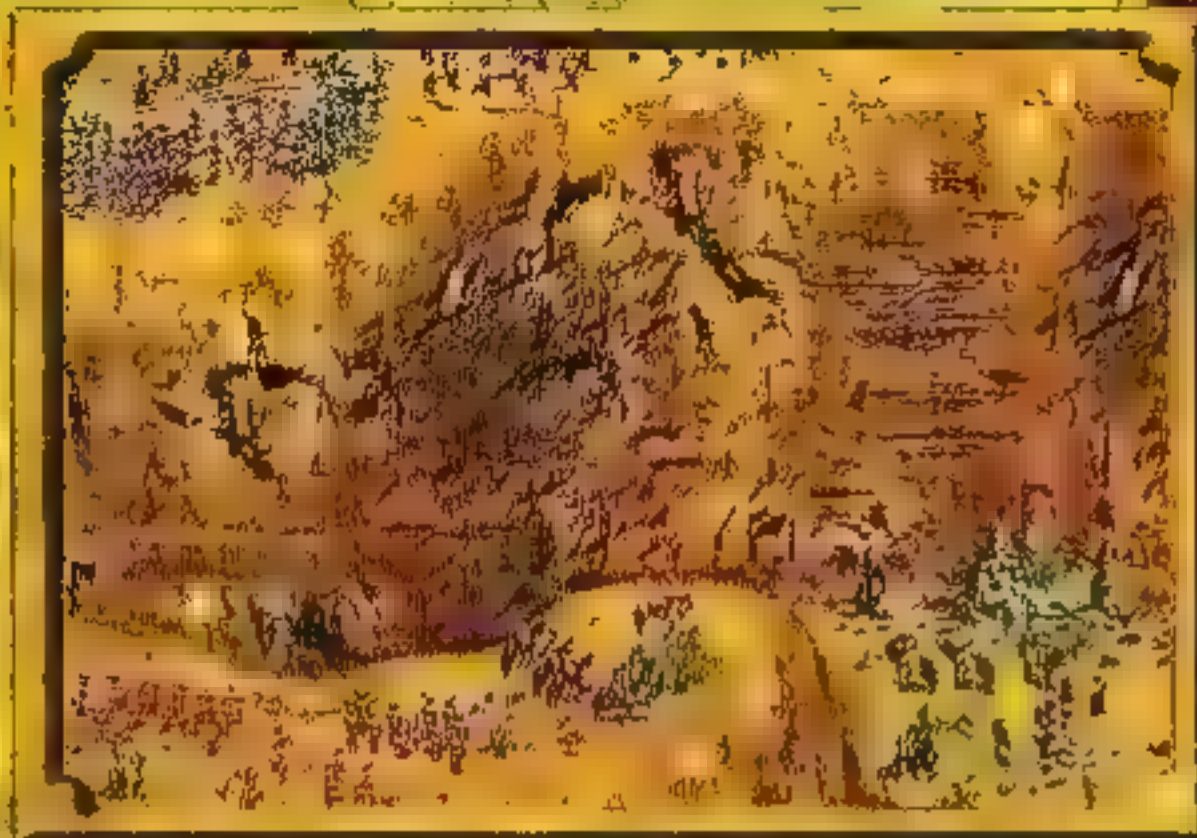
Kolejnym udogodnieniem w masowych starciach jest specjalna opcja oglądania pola bitwy z dużej odległości – dzięki czemu o wiele łatwiej ogarnąć, co się dzieje. Wystarczy wcisnąć jeden klawisz i szybko zorientować się, na którym skrzydle bitwa zaczyna się załamywać, po czym wysłać posiłki. Opanowanie tych elementów jest szczególnie ważne, gdyż nawet na chwilę nie można zastopować upływu czasu, by się zastanowić czy chociażby wydać stosowne rozkazy. Oczywiście, istnieje opcja load & save, jednak rzadko kiedy w ferwarze wagi pamięta się, by zapisać stan gry.

AMERICAN CONQUEST jest niebywale rozbudowany, szczególnie jeśli porównać go do innych RTS'ów: 42 unikatowe misje połączone w 8 kampanii, 106 różnych konstrukcji do zbudowania oraz 100 odmian oddziałów do wytrenowania. Na dodatek niektóre jednostki potrafią sprawić niemiłe niespodzianki. Artyleria szczególnie zasługuje na uwagę, gdyż przewidziano nawet możliwość niefortunnej eksplozji całej armaty, co wprowadza zamęt na polu walki i pogarsza morale twoich wojsk.

Jeśli chodzi o grafikę AMERICAN CONQUEST z pewnością nie szokuje ani jakością wykonania, ani podejściem do tematu. Akcja prezentowana jest w rzucie izometrycznym w oknie paneli już technice dwuwymiarowych tel oraz naniesionych animacji jednostek wraz z cieniowaniem. Osobliwie w tego rodzaju grach brakuje mi możliwości obracania pola bitwy – tak, bym mógł spojrzeć na sytuację z innych punktów widzenia. Jdźwiękowanie jest nieco lepsze. Teksty czytane przez lektora wymawiane są miękkim głosem z bardzo dobrą dykcją. Muzyka zagrzewa do walki, jeszcze bardziej podkreślając emocje podczas bitwy. Odgłosy jednostek są jednak tylko przeciętne – zabrakło bojowych okrzyków, które pośrednio informowałyby o morale żołnierzy.

AMERICAN CONQUEST to kawał dobrej strategii z rozbudowanymi elementami ekonomicznymi. Gdyby tylko usprawnić oprawę graficzną, to mogłoby stać się prawdziwym hitem. Niestety, wrażeń starczyło tylko na „czwórke”

Tomasz „Corny” Kowalski



PLANETA SKARBÓW

Dwa to dwa. Ale trzy to już cztery. Za głoszenie tej kontrowersyjnej tezy można wyłocić z podstawówki z pałką w dzienniczku. Tymczasem wystarczy zaskalać trzy

gry. To seria PLANETA SKARBÓW – MINIGRA (w cenie 30 zł każda), by na komputerze pojawił się czwarty program.

Każda z minigier, bazujących na klasycznych grach zręcznościowych razem z lat 80., przenosić Cię do świata stworzonego na potrzeby najnowszego filmu animowanego z wytwórni Disneya. Owocuje to znakomitymi animowanymi przerwami i ciekawą oprawą dźwiękową. Sęk w tym, że w trakcie gry grafika utrzymana jest na żenującym poziomie. Płaskie, statyczne tła, słabe animowane statki, śmieszna rozdzielczość, niewielka

ilość kółek. A przecież 30 złotych piechotę nie chodził. Co gorsze, tylko najmłodszy gracz zacerpną z minigier odrobinę przyjemności. W INWAZJI Z KOSMOSU, kierując celownikiem laserowej armaty, obroniasz macierzysty statek przed atakami wrogiej floty. W WYŚCIGU W PRZESTRZENI weźmiesz udział w rajdzie kosmicznych galeonów, zaś dzięki GWIEZDNEJ PUŁAPCE nauczysz się zbierać towary dryfujące pomiędzy asteroidami. Dobrze wrażenie robi jedynie estetyka grafiki. Skomplikowane, dwuwymiarowe platformówki w stylu nieśmiertelnego BLUES BROTHERS. Szkoda też, że nie sławano dzieci w wieku sugerowanym przez wydawcę (6 lat). Dzieci były kijanci od monitora odganiać. Zapaliły się talerze gry, że nie chciały się uczyć.

Michał „Joel” Zdobychowski

Planeta Skarbów – minigry

Disney Interactive / CD Projekt

<http://disney.go.com/dimoypictures/treasureplanet/>

Wersja PL Zręcznościowe PC

Multplayer Cena: 29,90 zł PS2

Wymagania sprzętowe DC

P 166 MHz, 32 MB RAM Xbox

Grafika Dźwięk 4. Frejda

Ładne przerywniki, niska poziom trudności, niskie wymagania sprzętowe

Fatalna grafika samych gier, pomysł razem z wczesnych lat 80.

SKI PARK

MANAGER

Nadeszła zima. Wraz z nią nadciągnęły zawieje i zamiecie, spadł śnieg, chwycił mróz, zrobiło się ślisko, jak po ujawnieniu kolejnej afery tapówkarskiej. Nic dziwnego, że wszystkie górskie miasteczka zapragnęły zarobić na białym puchu kilka cennych groszy i dały do gazety ogłoszenie: „Szukamy gościa, który zamieni naszą wioskę w alpejski kurort z wygodami”.

Zgłosiłeś się ty, Jan Bubek-Synus, lat 17, nalogowy gracz z doświadczeniem w CAR TYCOON i HOTEL GIANT. Przyjęł Cię bez namrotania. Już pierwszego dnia zorientowałeś się, że czekają Cię liczne inwestycje. Miastu brakuje dobrych hoteli, fajnych tras zjazdowych ze sprawnymi armatkami śnieżnymi, szkółki jazdy, szpitali dla tych, co nie poddałi, kolejek linowych, centrum meteorologicznego, agencji turystycznych, wypożyczalni samochodów, parków rozrywki, barów i knajp, kręgielni, basenów, kin, dyskotek i darmowych toalet. Trzeba też zatrudnić instruktorów, sprzętaczy, lekarzy, dozorców i postarać się, by potrzeby potencjalnych turystów zostały zaspokojone. Przez najbliższych kilkanaście lat

możesz więc zapomnieć o błagim, spokojnym lenistwie.

i zalesionym, zasnieżonym stokiem. Na początku uczysz się kosztownego interfejsu, następnie wytyczasz trasy zjazdowe (dużo łatwych, kilka trudnych), obudowujesz je kolejkami i inwestujesz w hotele. Dopiero potem rzucasz się na jakies drobniaki w stylu bary, szkoły i kręgielnie. Zabawa jest przyjemna, choć grafika i dźwięk nie zachwycają. Nic dziwnego – gra kosztuje grosze...

Michał „Joel” Zdobychowski

Ski Park Manager

Microsoft / CD Projekt

<http://www.cdprojekt.com>

Wersja PL Ekonomiczna PC

Multplayer Cena: 19,99 zł PS2

Wymagania sprzętowe DC

P 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB Xbox

Grafika Dźwięk 3. Frejda

Nawet zniszcie się gra.

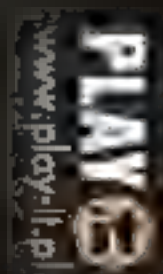
Grafika kuje w oczy, jest nieprzyjemna. W dodatku interfejs stworzył jakiś wariat

Przebiega gra ekonomiczna, w której budujesz swój własny ośrodek sportów zimowych. Nic dodać, nic ująć

**Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.**



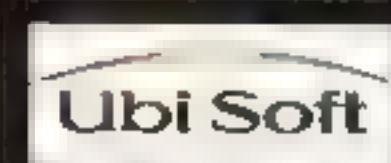
Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**™



Zamów już dziś w sklepie internetowym www.mig.pl

Patronat medialny <http://www.splintercell.gry.wp.pl>

Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę www.splintercell-thegame.com



www.ubisoft.com

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Robin Hood

**Grałeś w COMMANDOS?
Pokochasz ROBINA... miłością
bynajmniej nie braterską**

Rodzina Robina z Locksley była ubogą niczym bezrobotna w tym kościele. Interes? Szadzi kłapska. Siostra bohaterki szyla kałasany dla strażników z pobliskiego miasta, które zupełnie się nie sprzedawało. Wycie może dlatego, że często zapominała wyjąć igłę ze szwu na tyłek. Robin również szyla, tyle że z luku do ławki powieszonych na drzewach w mieście. Nis dziwnego, że przez większą część roku miodzienie nie dojeżdżało w efekcie hood w oczach. Matka – kobieta słusznych rozmiarów – uznała pewnego dnia, że taka mizeria nie może być jej synem, że pomocą słownego walka wygnana chłopaka do lasu. Tak przynajmniej głosi legenda, a ściślej jedna z wielu wersji podania o Człowieku w Kapturze i Refluzach, spracowanego na potrzeby recenzji przez nieszczęśliwego podpisane go aktora magazynu CLICK!

Gdy **ROBIN HOOD: LEGENDA SHERWOOD** przygotowali autorzy cenionego **DESPERADOS**. Nie przeszli oni z martwego szkieletu, raz jeszcze pokusili się o wykorzystanie sprawdzonych pomysłów. Jeden z podstawowych **COMMANDOS**. Przenieśli jednak akcję programu na Wyspy Brytyjskie, w czasy wypięgo spod prawa króla Robin Hooda. Grać kieruje niewielkim oddziałem leśnych ludzi składającym się z szeregowych oryginałów i ponadprzeciętnych

umiejętnościach. Przykładowo Mały John doskonale wywija ciężkim jak macezuga kłuzdkiem, główny bohater podrzucił monetę, w którą ukłócił się strażnicy, a brawozek Tuck nagłaża tychże potężnym głosem w łeb. Cała zabawa sprowadza się zaś do właściwego wykorzystania tych umiejętności do wypełnienia zadań poszczególnych misji. Przygotowane ich kilkadziesiąt. Z reguły nawiązują do legendy o Człowieku w Kapturze. Drużyna wykrada srebrną kapturę, zapobiega kłopotom w Merton i Guyan z Gisleburne, radziła z Janem bez Złota, wracając przygotowuje gród pod powrót Ryszarda Lwie Serce. Cała

historia, robi to w interesujący sposób. Misje stanowią spójne wyzwanie dla szarych komórek gracza, który może też przysiąc cholewisko ciężyć, że wysłanie nie boli. To jeszcze nie koniec zalet programu. Pojawilo się w nim kilka ciekawych innowacji. Przede wszystkim rozwój fabuły, nie jest aż tak liniowy, jak we wspomnianych **COMMANDOS**. W wielu miejscach można wybrać jedną z kilku opcji, w ten sposób zmieniać legendę. Co więcej, w **ROBIN HOOD: LEGENDA SHERWOOD** pojawiają się też zadania poboczne, np. ściganie nie poborcy podatkowego bądź osyjskie ludzkie szaryfa z Nottingham. Jest wręczcie leśny obóz, w którym królowa Robin leży się, świecą wiatru kach walczy, wreszcie przygotowują strzety. Inne drobne, piekne urządzenia, np. jabłko. Uderzenie takim podziałem potrafi zwać z nogi największego twardziela.

Wielką zaletą gry stanowi funkcjonalna i dwuwymiarowa grafika. Otoczenie robi niesamowite wrażenie, typowe świetnie dobranych kolorów komponują się w poczuć, które widać, na których zamki wyglądają jak z wysoko budżetowych filmów. Również animacje zapierają dech w piersiach. Szkoda tylko, że w największym z trzech zbliżeń pojawiają się nieprzyjemne piksele. W dodatku do uruchomienia gry na wysokiej rozdzielczości potrzeba kompa dużo mocniejszego niż ten podany w minimalnych wymaganiach sprzętowych. Na słowna pochwały zasługuje za to klimatyczna oprawa dźwiękowa oraz naprawdę niewysoka cena. Pozostaje więc złupić ubogiego poborcę podatkowego i wybrać się po grę do kiosku.

Michał Jurek Zdobychowski

Robin Hood: Legenda Sherwood

Spellbound / CD Projekt

<http://www.cdprojekt.com>

Wersja PL Strategia PC

Multiplayer Cena: 29,99 zł PS2

Wymagania sprzętowe DC

PII 233 MHz, 64 MB RAM, grafika 4 MB RAM Xbox

Grafika Dźwięk Frajda

Piękna grafika i parę innowacji w sosie z dobrą zabawą

Brak trybu seacowego, pikselacja w zbliżeniach, schematyzm niektórych misji

GOthic II

**Wygraj w konkursie
Clicka jedną z 25 gier**

A oto pytanie konkursowe:

W pierwszej części gry kolonia kamia otoczona jest:

- A) przez armię najemników
- B) magiczną barierą
- C) niedostępnymi górami
- D) rzekami lawy

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij SMS:

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Kod do wysłania SMS: 7164
(ZAWARTOŚĆ I FORMUŁA SMS-ów nie gwarantujemy)

JAK WYŚLAĆ ODPOWIEDZ?

Wybierz odpowiedź (A, B, C lub D)
Na podany obok numer wyślij wiadomość

CL G2 #

gdzie zamiast # wpisz A, B, C lub D
3. Na odpowiedź czekamy do końca dnia
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS

Wszystkie informacje dotyczące konkursu znajdują się na stronie internetowej: www.gothic2.com
W treści wiadomości nie należy zawierać danych osobowych. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów wysyłanych w czasie konkursu.

THORCAL

„W zawodzie Wikinga najbardziej cenię sobie gwałcenie” – dywka na jednej z grafik A. Mieczki

Może i gwałcili, ale w CURSE OF ATLANTIS: THORCAL'S QUEST nie spodziewaj się takich bezcenstw. Za to czeka na ciebie skandynawska Odyseja, natchniona kreską i piórem słynnego duetu mistrzów komiksu – G. Rosmiska i J. Van Hamme. Jej przygotowaniem zajęli się kanadyjscy specjaliści od gier przygodowych (patrz SYBERIA w poprzednim numerze CLUCKA!) – firma DreamCatcher Interactive. W rolach głównych występują: Thorgal Aegirsson – wymieniony łucznik nieznanego pochodzenia, który, jak głosi legenda, dosłownie spadł z nieba, oraz Nora – zamieszany w całą historię enigmatyczny mędrzec-czarodziej. W pozostałych rolach: skandynawscy bogowie oraz Aancia i Jolan – ukochana żona i jedyny syn głównego bohatera.

Bawąc u starego druna na wyspie położonej blisko twojego domu, zostajesz – jako Thorgal – zatrzymany przez niespodziewany szturm. Cierpliwie czekasz na jego zakończenie, nieprzypadkowo poznajesz wspomnianego wcześniej Norę. W magicznym zwierciadle ukazują ci on wizję przyszłości, w której Jolan ginie od twojej strzały. Przerazony takim obrotem wydarzeń postanawiasz natychmiast wyruszyć na ratunek. Musisz przedostać się do zaprzysiężonego rybaka na drugą stronę wyspy, gdzie burza jeszcze nie zagościła. Jednak nie lękaj się, iż będzie to wyprawa szybka i łatwa. Jeśli znajdziesz w sobie odpowiednie pokłady wytrwałości bądź jesteś wielkim fanem przygód komiksowego Thorgala, może będzie ci dane ukończyć grę. W przeciwnym razie to i tak trudne zadanie stanie się sprawdzianem twojej percepcji oraz spokoju ducha.

Twórcy zadbałi o to, aby sama gra nie była przyjemna. Piękna grafika, trafnie dobrana muzyka oraz ciekawa fabuła nie rekompensują uciążliwości, jakimi były dla mnie żmudne i długotrwałe poszukiwanie ukrytych przedmiotów miejsc.

Bieganie kursora po ekranie monitora na jednym ekranie potrafiło zająć kilkanaście minut. Nawet arcyinteresujący scenariusz nie jest w stanie utrzymać mnie przy komputerze, jeśli większość czasu muszę poświęcać, wytyczając (i tak już nadzarpnięty promieniowaniem) wzrok w poszukiwaniu punktu o wielkości 10 pixeli. Na dodatek animacje i wygląd postaci występujących w grze są trochę toporne.

Na szczęście CURSE OF ATLANTIS posiada także plusy. Poziom skomplikowania zagadek jest dość wysoki, przynajmniej w stadium początkowym, co osobiście uznaję za zaletę. Część rozwiązań jest mocno absurdalna, lecz dzięki temu śmiesz i rekompensuje ci chwile spędzone na zbieraniu przedmiotów.

Nowatorskim dodatkiem do całości jest powstawanie komiksu. W miarę jak zagłębiasz się w przygodę, tworzy się czarno-biały komiks złożony z twoich dotychczasowych dokonań oraz wydarzeń niezauważalnych. Jeśli wierzyć słowom scenarzystów, cała historia generowana jest w sposób nieliniowy, więc komiks również powinien być za każdym razem inny. Lecz to za mały plus, gdyż kończąc grę, można odtworzyć to co, gdzie, kiedy i jak zrobiłeś.

THORCAL mógłby stać się grą wybitną, gdyby położono większy nacisk na samą historię, a nie na bezsensowne klikanie. Szkoda trochę całego wysiłku włożonego w powstanie ładnego produktu. Jeśli jednak jesteś osobą cierpliwą, CURSE OF ATLANTIS może ci się spodobać.

Paweł „Cyberfish” Karaszewski

Curse of Atlantis:
Thorgal's Quest

Ocena

4

Wersja PL

Przygodówka

PC

Multplayer

Cena: 79,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

P II 300 MHz, 256 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Niebanalna grafika, dobrze dopasowana celtycka muzyka plus darmowy komiks

Badanie (aż do bólu) terenu przy pomocy kursora, animacje



Prostota może być cnotą... Niestety, nie musi

RECENZJA ► PC 2003

BALLERBURG



wzajem z różnego rodzaju broni oblężniczej. Trzeba przyznać, że skuteczne niszczenie wroga w ten sposób nie jest wcale proste. Aby go zaatakować, musisz wybrać odpowiedni kierunek oraz siłę uderzenia. Nie można przy tym zapomnieć, że ówczesne maszyny oblężnicze raczej nie przetrwały selekcji. Trafienie w wybrany cel to niełatwe zadanie, a tym samym graniczy niemal z cudem. Kolejną dość uciążliwą rzeczą jest ręczne ustawianie i prowadzenie ostrzału z broni. Jeśli dorobisz się kilku maszyn, obsługiwanie ich zajmuje prawie cały czas.

Przepis na szybkie przejście każdej misji jest taki sam. Zaczynasz od ustawienia automatycznej naprawy broni. Następnie zwiększasz ilość gotówki do minimum. W pierwszej kolejności niszczysz wroga domem. Następnie pozbawiony kasy zmniejszasz ostrzał i wołki. Odbudowujesz uszkodzone budowle. Następnie eliminujesz jego broń oblężniczą, a na końcu zajmujesz się pozostałymi budynkami.

Na końcu recenzji powinno się powiedzieć kilka słów o oprawie muzycznej i graficznej. Niestety, nie bardzo jest o czym pisać. Muzyka brzmi bardzo monotonicznie, a grafice daleko do

ideału. Na dodatek w każdej kampanii możesz zobaczyć wielokrotnie ten sam przewrót filmowy, w którym konstruktor odśladuje nowy rodzaj broni. Ite jednak można oglądać to samo? Pomimo że następne misje nie zajmują wiele czasu, nie sposób nie powiedzieć, że nie ma zbyt wiele mozaparcia, aby przejść przez wszystkie kampanie. Po prostu nuda, nuda i jeszcze raz nuda.

Artur „Kroko” Kowalski

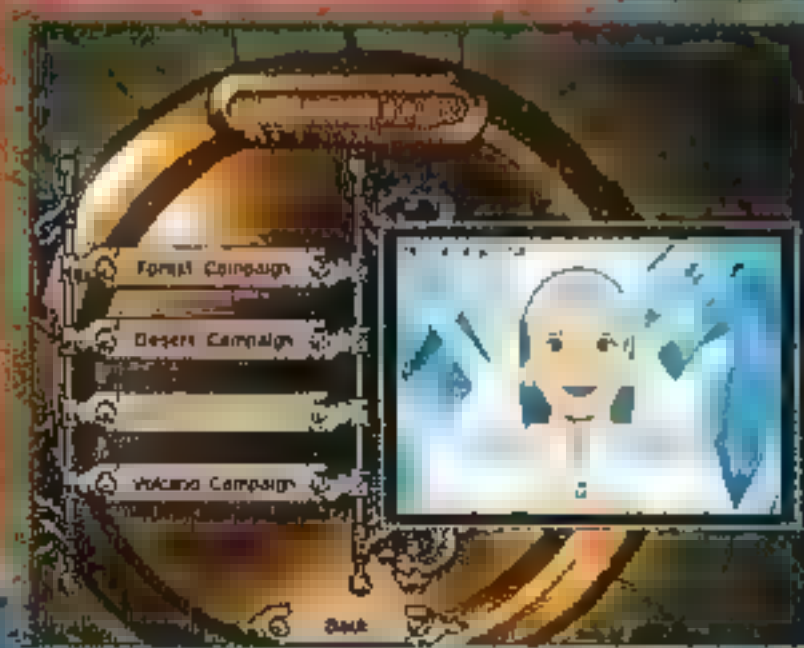


Strategii osadzonych w czasach średniowiecza powstaje pytanie, czy w średniowieczu polubowymyślnie coś nowego. Autorzy BALLERBURGA postanowili zrobić grę, której główną zaletą jest prostota. Niestety, jest to jedna z niewielu zalet tej produkcji. Gracz wleciał się w walecznego dowódcę, który ma prawo do wyznaczenia typów kolejnych rozkazów królowej. Na program składają się 4 kampanie po 8 misji, przy czym w każdej z nich gracz będzie służył innej skąpo odzianej damie.

Podstawą gospodarki każdego królestwa są oczywiście podatki. Każdy z nich jest zmuszony płacić stałe podatki, a gracz może podnieść, dzięki którym możesz wznosić nowe budynki i maszyny oblężnicze. Dlatego też podatek sukcesu, który jest dodatkową formą podatków. Wszystkie procesy gospodarcze zostały bardzo uproszczone. Sprowadzają się one do inwestowania w budynki i w nich zatrudniania (odkrywania wynalazków i wprowadzania ich w życie). Początkującym strategom ułatwi to zabawę, jednak dla bardziej doświadczonych z pewnością odczują spory niedosyt.

Na uwagę zasługuje bardzo prosty w obsłudze interfejs. Na dolnym pasku widzisz plan swojego zamku, zamku wroga oraz menu wybranego akurat budynku. Z kolei na mapie terenów przeciwnika możesz dostrzec, gdzie trafiają twoje podskoki. To rozwiązanie powoduje, że po pewnym czasie strzelasz, wykorzystując mapę, a nie widok prawdziwych zniszczeń.

BALLERBURG to jedna z niewielu średniowiecznych gier, w której nie podejdziesz z kawalerii z kobiety zwykłej piechoty. Cała walka polega na ostrzeliwaniu się na-



Ballerburg		Ocena:
HD Interactive / LEM		3+
http://www.ballerburg.net		
<input type="checkbox"/> Wersja PL	Strategia	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> Multiplayer	Cena: 49 zł	<input checked="" type="radio"/> PS2
Wymagania sprzętowe		<input checked="" type="radio"/> DC
Pentium II 350, 64 MB RAM, grafika 3D, 600 MB HDD		<input checked="" type="radio"/> Xbox
<input checked="" type="checkbox"/> Grafika	<input checked="" type="checkbox"/> Dźwięk	<input checked="" type="checkbox"/> Frajda
Prosta obsługa, niska cena, zabawa może pomóc w odprężeniu się po ciężkim dniu		
Prostota gry, statyczność, nuda. Zbytnia powtarzalność niektórych elementów		

HOVER ACE

Autorzy gry nie poskąpili trybów zabawy. Jest ich łącznie sześć, a każdy z nich daje niesamowitą porcję emocji. Są to: Szybki Wyścig, Koska Energii, Wyścig Na Czas Z Bramkami, Wyścig Na Czas Ostatek Wygrywa, a na końcu Mistrzostwa. Nie ma sensu opisywać każdego trybu z osobna, warto jednak dodać, że spośród nich łączy w sobie praktycznie wszystkie pozostałe, które zmieniają się co wyścig. Niestety, brakuje trybu multiplayer, który bardzo podniósłby atrakcyjność produktu.

Wyścigi są niezwykle szybkie i widowiskowe. Musisz być przygotowany na wszystko, a w szczególności na to, że już od samego początku twój palec nie będzie schodził ze spustu. Dysponujesz kilkoma rodzajami broni, a większość z nich ma możliwość automatycznego porażania celu. Musisz jednak uważać, gdyż przeciwnicy zostali wyposażeni również dobrze jak ty. Zniszczenie twojego pojazdu nie oznacza odwołania wyścigu, tracisz jedynie kilka sekund, a wracasz na trasę oraz naturalnie punkty.

Warto w tym miejscu dodać, iż to właśnie punkty decydują o tym, którą pozycję zajmiesz w wyścigu. Możesz przyspieszać na drugim miejscu, ale jeśli ilość zdobytych punktów będzie wystarczająca, dopadniesz prowadzącego. W odróżnieniu od innych wyścigów w HOVER ACE masz absolutną swobodę poruszania się. Najważniejsze jest, abyś zaliczył bramki. Czy zrobisz to, jadąc po wyznaczonej trasie, czy skrótnie, po własnej, zależy już tylko od ciebie. Musisz jednak uważać, gdyż niezaliczenie bramki spowoduje ukonczenie okrążenia.

Punkty dostajesz praktycznie za wszystko – za zajęcie w wyścigu pozycję, za zniszczenie pojazdu przeciwnika, za zniszczenie skrętu itp. Niestety, dostajesz również punkty karne, jeśli np. pozwolisz zdemolować twój pojazd. Za zdobyte punkty możesz kupować nowe pojazdy, a także broń i ciekawe

urządzenia. Możesz wyposażyć swój pojazd w dodatki takie jak: rakietę samonaprowadzającą, moździerz, dopalacz, kolce, CKM, laser, pancerz, generatory energii czy osłony. Pojazdów jest łącznie piętnaście i zostały one podzielone na motory, sportowe, zwiedzające, radiowozy i wojskowe. Dostęp do nowych pojazdów oraz wyposażenia zależy od poziomu technologii, jaką dysponujesz – nowy poziom otrzymujesz na ogół co drugi wyścig.

Terytoria znajdują się na czterech planetach (Wenus, Lodowa Planeta, Ziemia i Mars), a na każdej z nich zbudowano po cztery bazy. Naturalnie na każdej planecie panują inne warunki atmosferyczne, a co za tym idzie, krajobraz również jest inny. Areny, po

których się ścigasz, są tak samo piękne, jak niebezpieczne. Najspokojniej jest przebiec, oczywiście przed startem. Później przeciwnicy czekają na ciebie porzucane gdzieś gdzieś wybuchające pułapki, strzelające wieżyczki i inne atrakcje, które z różnym powodzeniem utrudniają dotarcie do mety na pierwszym miejscu. Naturalnie wszystkie te obiekty – kamienie, beczki czy wieżyczki – możesz niszczyć. Na arenach leży również wiele pomocnych rzeczy, jak np. naprawa pojazdu, przyspieszenie, dodatkowa amunicja lub broń czy też chwilowa nieśmiertelność.

Przeciwnicy są wyjątkowo inteligentni i wyścig z nimi to prawdziwa przyjemność. Jest ich dziewięć, a każdy z nich posiada własny charakter i umiejętności. Zrobisz wszystko, aby wygrać wyścig – spychają cię z trasy lub pokonują cały magazynek w twój pojazd. Zero litości! Jednocześnie możesz ścigać się aż z osiemnastu takimi typami, co jest totalnym szaleństwem.



Hover Ace

BSC Game World / Cenega

<http://www.ravebit.pl>

Wersja PL

Wyścigi

PC

Multiplayer

Cena: 59,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

Pi 400 MHz, 64 MB RAM

DC

Xbox

Grafika

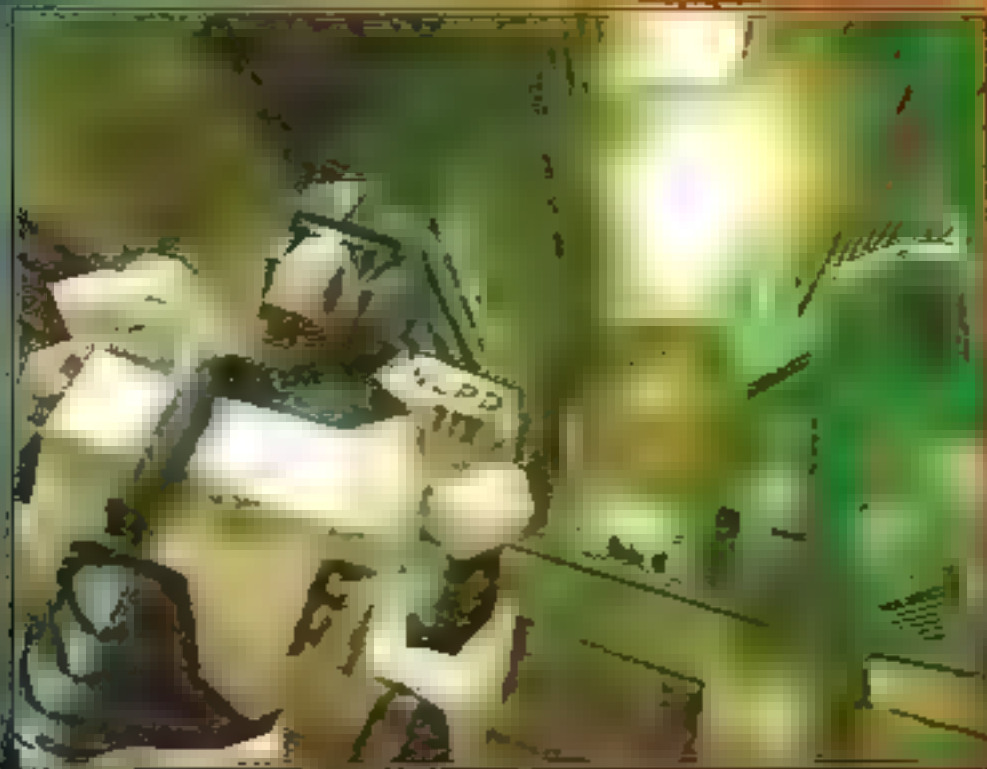
Dźwięk

Fajda

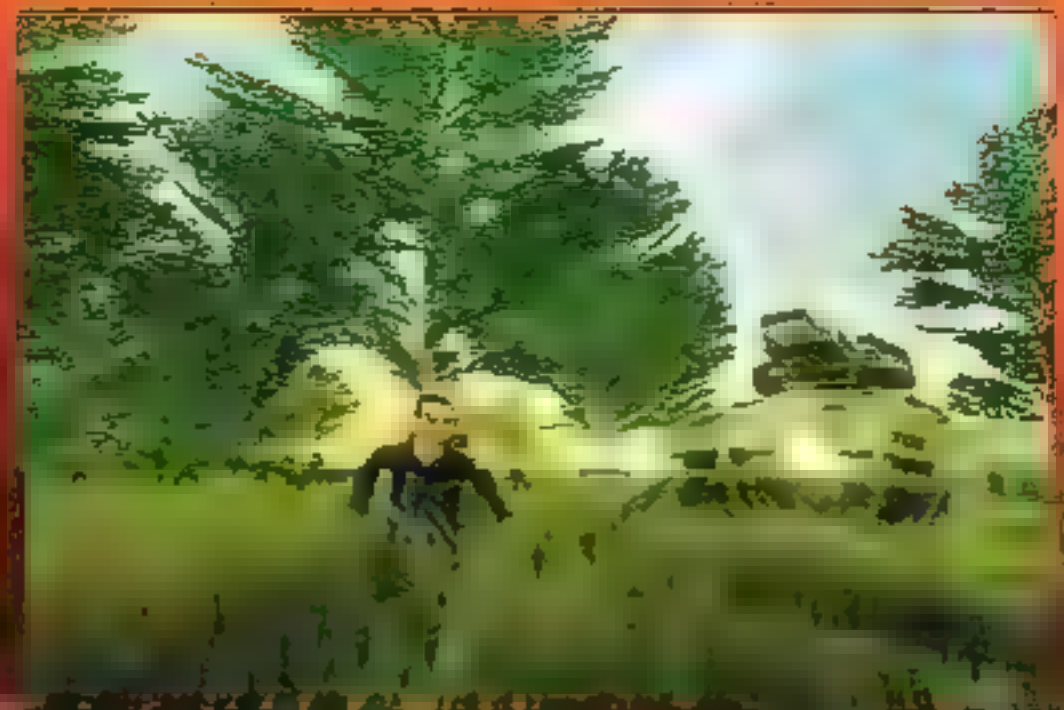
Dużo dość trybów gry, bity, super grafika, wspaniała muzyka

Brak trybu multiplayer, drobne błędy w strukturach

NEOCRON online



*Obiecywano nam
niepowtarzalne przeżycia
w mieście przyszłości...*



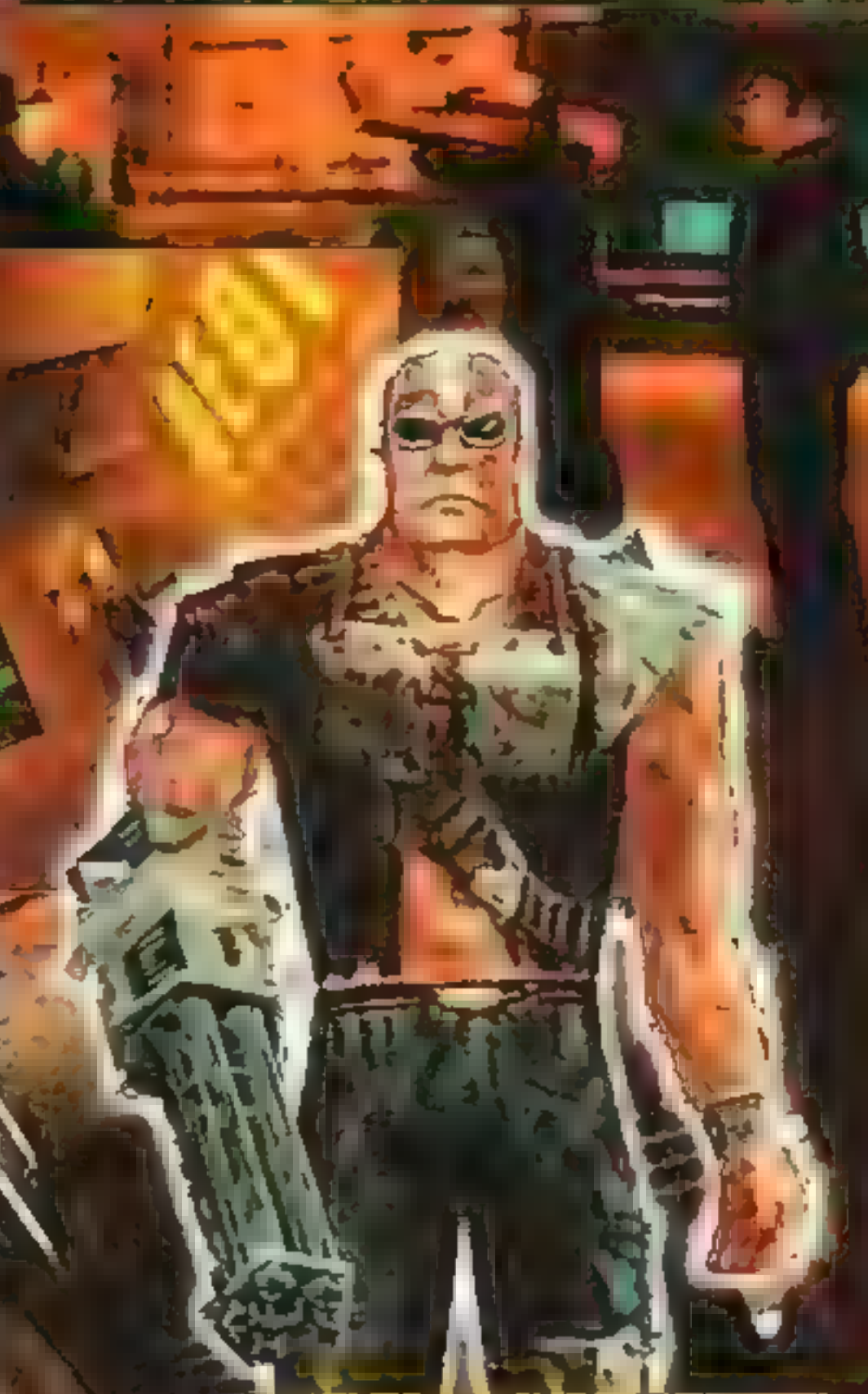
Niemiecka firma Reaktor, już od dłuższego czasu dostarczała informacji na temat swego ambitnego projektu – sfinansowanego przez rozgrywkę naukową melange projektowanej strzelaniny R&D. Mówiła o stworzeniu interaktywnej symulacji życia w XXVIII stuleciu – o nowym świecie zabawy. I próby osiągnięcia tego zamierzenia – w rzeczywistości – w zasadzie na każdym kroku. Niestety – o sukcesie nie może być mowy.

Największą wadą NEOCRONA jest zdecydowanie to, że jest to gra tak boleśnie szampańska, że aż chce się powiedzieć: „to jest to” – każdy, kto grał w EPG, może sobie wyobrazić, jak spędzić na wyścigach, a nie na powolnym tworzeniu, jak w przypadku poprzednich tytułów. To jest to – jest to szara, nudna jak flaki z olejem (i to takie, które wyrzucono z konkursu na najnudniejsze flaki, bo były zbyt nudne) i każdy, kto grał w ANARCHY ONLINE, EVERQUEST czy ASHERON'S CALL, przerobił ten motyw po tysiącach. Niestety – te pierwsze kilka godzin doskonale oddaje klimat całej gry. Każda rzecz, jaką przyjdzie zrobić w NEOCRONIE, już gdzieś była, a jej wersja w tej konkretnej grze nie jest bynajmniej jakoś szczególnie oryginalna – będziesz musiał np. biegać po miejskich ścieżkach z panoszącymi się tam szczurów, będziesz coś komuś zanosił i będziesz współpracował z innymi graczami, aby móc zabić coś większego niż zwykłego małpeszczura. Nie

estetycznie NEOCRON powinien okazać się świetną grą. Historia świata po zagładzie jądrowej jest co najmniej tak ponura jak ta w FALLOUT, pustynie przemierzają straszliwe mutanty, zaś życie skupia się w zamkniętych miastach, takich jak tytułowy Neocron. Na tych, których nie odrzucił dymy pożarów zabawy, czekają talki, niesamowite atrakcje – potężne bronie, wspaniałe zbroje, a nawet pojazdy, w których względnie bezpiecznie będą mogli przemierzać postapokaliptyczną pustynię. Choć na gracz czekają ledwie cztery odpowiedniki „misji” do wyboru, to dość szybko okazuje się, że mnogość obecnych w mieście gildii pozwala na co najmniej kilkanaście różnych dróg rozwoju. Jak jednak pisałem, zlecenia są przeróżne – to szampańska, to rzadko kiedy stonowana, jakiegokolwiek wy-

żwanie intelektualne. Połowę sukcesu stanowi wybranie postaci o wysokich współczynnikach siły i wytrzymałości. Jako że zabijanie potworków to zarazem najszybszy rozwój bohatera, wszyscy wojownicy mają z góry ułatwione zadanie. Jeśli mam być szczery, to wątpię w międzynarodowy sukces NEOCRONA. Jestem jednak pewien, że po zastosowaniu kilku radykalnych innowacji – więcej ras do wyboru, ciekawsze misje czy choćby bardziej dynamiczne sekwencje walki – gra potrafiłaby przykuć graczy do komputera zdecydowanie na dłużej. Póki co jednak, dziesięć dolarów za miesiąc zabawy tej klasy wydaje mi się astronomiczną sumą. Może NEOCRON 2.0 będzie bardziej zachęcał do wyłożenia takiej kasy.

Madej „Anzelmo” Ogólnie



Neocron Online

CDV / Gargo

<http://www.cdvnecrononline.de>

Wersja PL

MMORPG

PC

Multiplayer

Cena: 129,90 zł

PS2

Wymagania systemowe

Pentium III 400 MHz, 128 MB

RAM, karta graficzna z 8 MB

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Duże, kolorowe miasto... Gra działa nader sprawnie (po osiągnięciu kilku patchy)

Nuda i szampa...

Warto wspomnieć, że Neocron Online to nie jest gra, która może być porównana do EVERQUEST. W rzeczywistości to gra, która...

Asonia (zwana też bezsennością) to ciężka choroba o podłożu nerwowym, przejawiająca się m.in. trudnościami w zasypianiu. Cierpiące na nią osoby zwykle wyrzucą spiny, że już gorzej spać nie mogą. Brak snu oznacza przecież zmęczenie, a to – brak możliwości prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. O dziwo jednak, duże trudniejsze życie mają opiekunowie lunatyków. Opilować takiego delikwenta to nie bułka z bananem. Wszak somnambulizm, tudzież noktambulizm sprowadzają się do nieswiadomego spacerowania we śnie i odbijania się w prawo od wszelkich napółkanych sprzętów. W prawo? Ano tak sobie wykonywali panowie z hiszpańskiego Exelweiss.

SLEEPWALKER to współczesna wersja starego ludzkiego komputera.

8-bitowych. Mały chłopiec w białym zrywa się z łóżka i wędruje prosto przed siebie. Gracz, podstawiając mu pod nos rozmaite przedmioty, musi doprowadzić śpiącego do wyjścia. Jest to o tyle trudne, że każdy pokój zamku, w którym chory mieszka, usiany jest przeszkodami – dziurami, bombami, drzwiami zamkniętymi na klucz, zapadkami, płomieniami, cierniami czy pitami mechanicznymi. Aby je ominąć, trzeba będzie skorzystać m.in. ze zdalnie sterowanego robota, teleportera, wielu rodzajów skodników, szalek zmieniających zachowanie lunatyka.

W grze dominuje wątek logiczny, co jednak nie oznacza, że do programu mogą zasiąść jedynie ostatnie lebiegi. Podobnie jak w słynnych LEMINGACH, większość operacji należy wykonywać możliwie szybko tak, aby nadążyć przed kroczącym śpiącym. Imponująca liczba 100 poziomów oraz polska wersja językowa nie rekompensują jednak słabej oprawy graficznej i dźwiękowej. Tym samym SLEEPWALKER daje się jedynie dla somnambulicznych kurpiuszy cierpiących na esonię i słobosprężym.

Michał „Joel” Zdobych

Sleepwalker

Ocena

2+

Exelweiss / Topware

<http://sleepwalker.topware.pl>

Wersja PL

Logiczna

PC

Multiplayer

Cena: 19,95 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

DC

Pentium 100 MHz, 8 MB RAM

Xbox

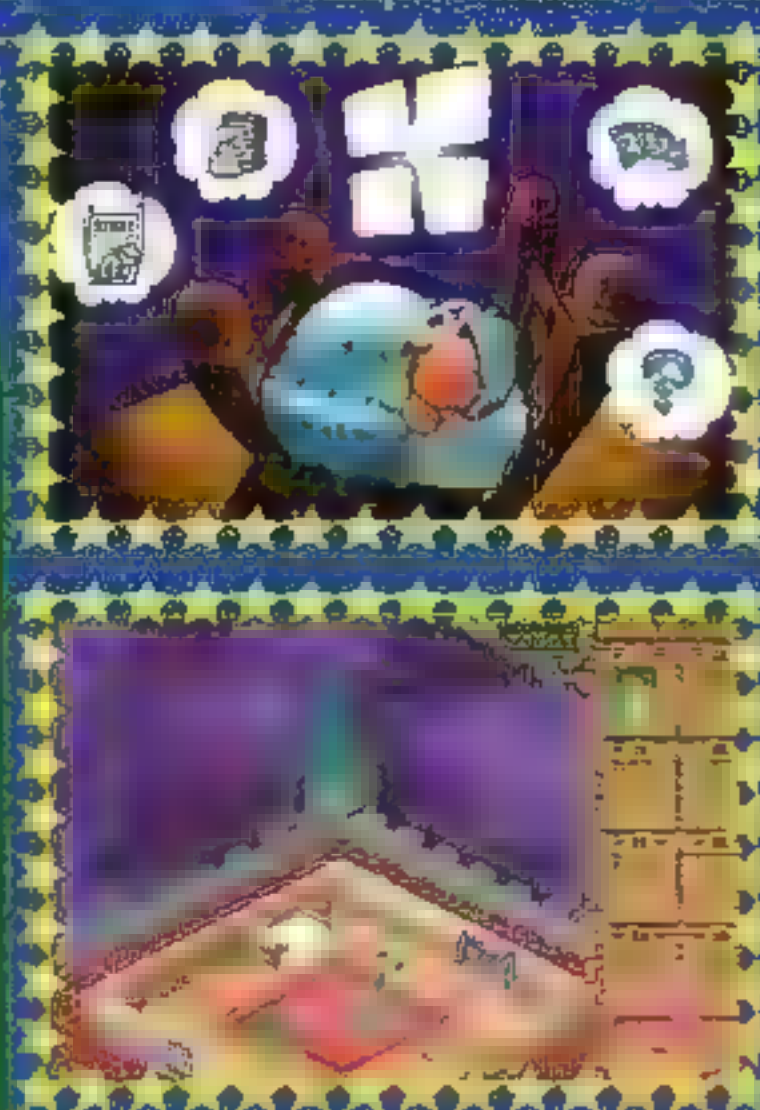
Grafika

Dźwięk

Fajda

Jedna z niewielu gier logicznych na rynku, dobra cena, niskie wymagania sprzętowe

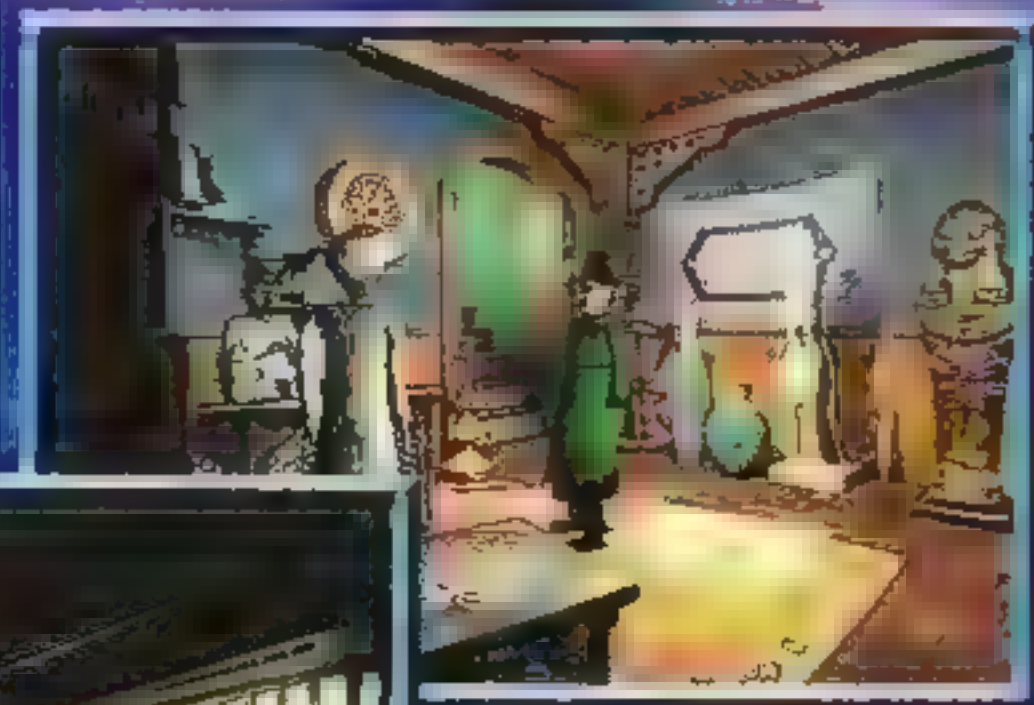
Słaba grafika z kolorami jak z rzby tortur, mało innowacyjna. No dłuższą miętę nuuda!



STRAZNIK CZASU

Ludzie przez długie lata zastanawiali się, jak podróżować w czasie. Niektórzy średniowieczni naukowcy sugerowali, że aby cofnąć się o kilka wieków, należy biec tak szybko, by przeganiać zachodzące słońce. Inni rysowali skomplikowane wykresy i po dokonaniu stosownych obliczeń dochodzili do wniosku, że jednak warto przejść się przewietrzeć. Byli też tacy, którzy mieli nadzieję, że wystarczy wystzelic się z armaty bądź wypić jakieś ziółko, by obudzić się w przeszłości. Główny bohater STRAZNIKA CZASU, prywatny detektyw Ryś, wykorzystał duże prostszą metodę. Anglicy nazywali ją kiedyś „time machine”.

Strój Czasu (to z czeskiego) pomoże chłopakowi dowiedzieć się, jaki wpływ na losy świata mają wynalazki genialnego profesora Santusowa. Aby tego dokonać, odwiedzi przyszłość – Paryż zasiedlony przez czerwonych jak Stalin komunistów. Znaczący też o czasy rewolucji i krwawego Robespierre'a. Spotka wielu przedziwnych ludzi, wykorzysta znalezione przedmioty... nie oryginalnego.



Straznik Czasu

Ocena

4-

Time Software / Strain CD

<http://www.straincd.pl>

Wersja PL

Przygodowa

PC

Multiplayer

Cena: 29,90 zł

PS2

Wymagania sprzętowe

DC

Pii 300 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 8 MB

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

Oryginalna fabuła, sporo dobrego humoru, ciekawe zagadki

Czy te zabójcy są rzeczywiście aż tak głupi, by „kupić” sejalizm?



nych jak Stalin komunistów. Znaczący też o czasy rewolucji i krwawego Robespierre'a. Spotka wielu przedziwnych ludzi, wykorzysta znalezione przedmioty... nie oryginalnego. Autorem gry zabrakło fantazji, by należycie dopracować szatę graficzną programu. Animacje postaci wyglądają sztucznie, zaś poszczególne lokacje są sterylne jak umysł pijanej stonki. Dobre wrażenie robi prosty interfejs (tzw. „point'n'click”), dość interesująca fabuła i niebanalne zagadki. Wreszcie zakręcony, czeski humor, który raz po raz zmusza do śmiechu się przed monitorem. To dzięki niemu gracz ma ochotę brnąć do przodu. Gra została spolszczona, zaś aktorzy sprawdzają się w swoich rolach.

Michał „Joel” Zdobych

FIM SPEEDWAY

GRAND PRIX



Firma Techland udowodniła, że na ekran komputera można przenieść nawet taką dyscyplinę sportu jak żużel

Już na wstępie można śmiało powiedzieć, że FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 wypełnia lukę, jaka do tej pory występowała na polu wyścigów żużlowych. Ale od początku.

Dzięki podpisaniu przez Techland umowy z Benfield Sport International zobaczysz w grze autentyczne stadiony, oryginalne loga oraz wciśnięcie się w jednego z prawdziwych zawodników. Gra oferuje trzy tryby rozgrywki: Podstawowy, od którego powinien zacząć, jest Trening. Drugi tryb umożliwia jednorazowe wyścigi z komputerem bądź z żywym przeciwnikiem.

Trzecią i zarazem najważniejszą częścią gry jest Grand Prix. W tym trybie stajesz do walki o najwyższe miejsce na podium z zawodnikami z całego świata. Podczas rozgrywek, pozaściganie się, możesz ogadac również wyścigi, w których sam nie bierzesz udziału. W każdym momencie masz możliwość zapoznania się z tabelą biegów oraz klasyfikacją GP. Grand Prix jest również jedynym trybem, w którym masz możliwość grzebania przy swoim motorze – modyfikacji przełożenia, ramy itd.

Atmosfera gry jest naprawdę wspaniała. Już od samego początku poczujesz ducha rywalizacji. Kibice krzyczą, gwizdzą, wygrywają różne melodie, rzucają papierem toaletowym, robią zdjęcia,

czuć po prostu ogromne zainteresowanie tym, co się ma zaraz wydarzyć. Zawodnicy wjeżdżają na tor, ustawiają się na swoich miejscach i zaczyna się odliczanie. Te kilka sekund przed podniesieniem taśmy (której dotknięcie oznacza dyskwalifikację) jest niezwykle ważne, gdyż puszczenie sprzęgła w odpowiednim momencie może już na samym początku wyprowadzić cię na prowadzenie.

Po starcie zaczyna się świetna zabawa. Sterowanie jest bardzo łatwe, nie znaczy to jednak, że jazda równie. Dużo czasu mnie, nim nauczysz się odpowiednio wchodzić w zakręty, które są tak naprawdę tym odankiem toru, na którym najczęściej się wyprzedza. Naturalnie musisz uważać na bandy, gdyż każde mocniejsze zderzenie może skończyć się wypadkiem i tym samym zakończeniem wyścigu. Dyskwalifikacja następuje również w momencie wyechania poza tor bądź kiedy zostaniesz zażubrowany przez jednego z zawodników. W roli komentatora wspaniale sprawuje się Tomasz Lorek, znany jako jeden z najlepszych komentatorów żużlowych współpracownik Tygodnika Żużlowego. Niestety, czasami jego komentarze potrafią powtórzyć się kilka razy pod rząd. Nie zmienia to jednak faktu, że bez niego sam

wyścig utraciłby naprawdę wiele.

Po każdym wyścigu masz możliwość obejrzenia powtor-

ku. Są one naprawdę bardzo atrakcyjne. Możesz wybrać, którego zawodnika chcesz oglądać, a także, z jakiej kamery. Brakuje niestety możliwości zapisania wyścigu w celu późniejszego pochwycenia się przed znajomymi.

Tradycyjnie już, grafika została

stworzona na techlandowskim silniku Chrome. Trzeba przyznać, iż po raz kolejny sprawdził się on dobrze. Zarówno stadiony, jak i zawodnicy wyglądają bardzo przyzwoicie. Animacja, choć miejscami jest trochę sztywna, nie powinna w jakś szczególnie sposób raziraczu. Na takim samym poziomie stoją dźwięk oraz muzyka.

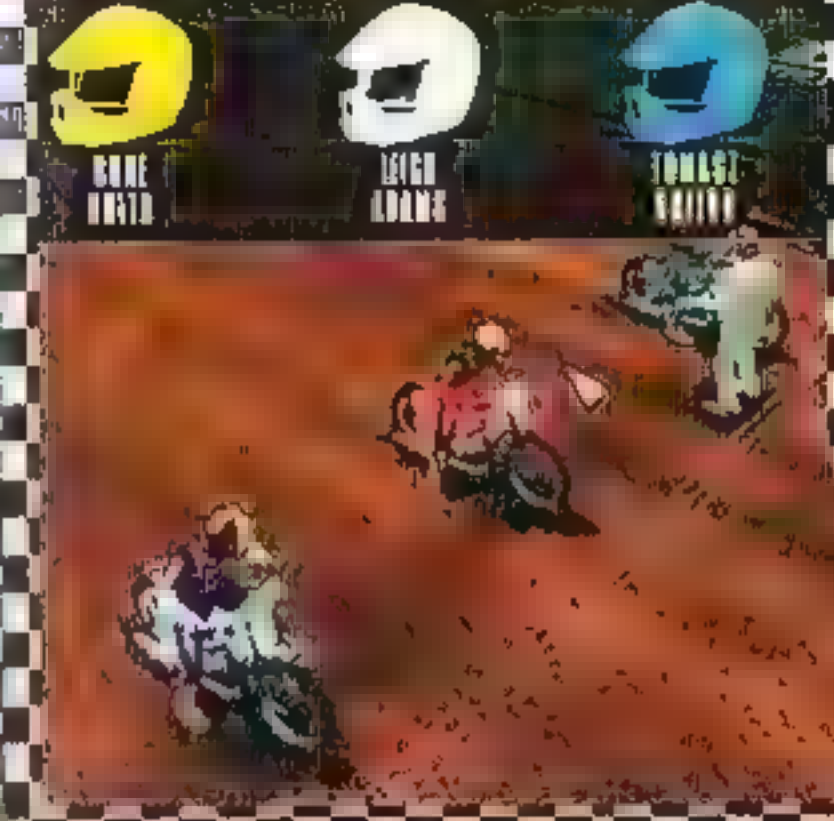
Jedynym, czego właściwie brakuje w FSGP 2002, to możliwość gry przez Internet bądź LAN. Mogłoby to bardzo urozmaicić zabawę. Zamiast tego możesz natomiast ścigać się z trzema żywymi przeciwnikami na jednym komputerze – niestety wymaga to już troszeczkę mocniejszego sprzętu. Mimo wszystko zabawa z graczami z krwi i kości jest przednia – warto, abys choć raz spróbował.

Nie ma co ukrywać, FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 jest obecnie najlepszą grą, dzięki której możesz wziąć udział w wyścigach żużlowych. Produkt bije wszelkie rekordy popularności. Jeśli jesteś fanem żużla, to powinienes jak najszybciej udać się do sklepu bądź zamówić w Internecie egzemplarz – w pudełku czeka na Ciebie niespodzianka w postaci plakatu!

Grzegorz „Murmur” Młodowski



Fim Speedway: Grand Prix		Ocena
Techland / Techland		5
http://sgp.techland.pl/		
<input type="checkbox"/> Wersja PL	<input type="checkbox"/> Wyścigi	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> Multiplayer	Cena: 79,00 zł	<input checked="" type="checkbox"/> PS2
Wymagania sprzętowe		<input type="checkbox"/> DC
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD		<input checked="" type="checkbox"/> Xbox
<input checked="" type="checkbox"/> Grafika	<input checked="" type="checkbox"/> Dźwięk	<input checked="" type="checkbox"/> Frajda
Grafika, model jazdy, realizm, świetne odwzorowanie stadiony		
Brak możliwości zabawy w Internecie		



Jeśli ktoś ogłosiłby plebiscyt na najbardziej oryginalną grę, **AUTO MODELLISTA** byłby pewniakiem!

2
auto modellista



Nie jestem jednak przekonany, czy gra miałaby większe szanse na podium, jeśli konkurs dotyczyłby jakości samej rozgrywki i zawartości. Capcom wykroczył w końcu na rynek wyścigów samochodowych, kupowany już od kilku dekadnych lat przez Namco, Sony i Sega. Dzięki zastosowaniu bardzo specyficznej technologii wyświetlania grafiki o nazwie cell-shading, gra miała podbić serca wszystkich fanów czterech kółek.

Całkowicie udało się osiągnąć tylko w połowie. Okazało się, że jest tylko samo zwolenników tytułu, co jego przeciwników. Czas, gracz, cenę, oryginalny styl i wcale nie przeszkadza im niedopracowane detale. Inni natomiast nie mogą docenić niedociągnięć technicznych i stylu grafiki, która dla wielu jest bombową. Jaką? Właśnie naprawdę gra **AUTO MODELLISTA**? Bardzo trudna do sklasyfikowania!

Z jednej strony są to wyścigi kandydujące do miana symulatora, a z drugiej zręcznościowa feeria poślizgów, peku opem i warkokuszynkami. Fizyka zachowania się kół na asfalcie i asfaltu jest odwzorowana w sposób niezwykle zmian dokonanych w samochodzie, a przynajmniej odczuwalna. Efekt kołowy został jednak skutecznie skopany przez dosyć dziwne, nieco przesadzone sterowanie, które ma być niby realistyczne, ale okazuje się zbyt sztywne. Kto w tej materii odrobinię przesadził? Symulacyjna strona gry została w dodatku przytępiona sposobem ułożenia torów i samochodów, natomiast na wygraną wyścigu.

Po postawieniu samochodu do garażu w kryjce kariery od razu można wszystko w nim zmienić. Kupić masę bajerów, gadżetów i modyfikacji, których

zrobi

nie w każdej

innej grze (np. **JO**

KYO EXTREME RACER 2).

mogłoby zajęć co najmniej tydzień! Jak zabratem się za pierwszy, to minęła półgodzina, zanim zaakceptowałem stworzony profil mojej Hondy. Jednak opłaciło się, bo można się znużyć, a wtedy nie ma zabawy!

Katami na wyścig też jest dosyć banalny. Trzeba po prostu jechać. Gwiazda nie była dla mnie żadnym wyzwaniem, raz wyprzedzonego przeciwnika odepchało się już tylko w lusterku, w rzeczywistości sterowanie i zachowanie się samochodu ani nie utrudnia, ani nie ułatwia jazdy.

W grze dostępnych jest ponad pięćdziesiąt naprawdę wypasionych modeli samochodów. Nie muszę chyba dodawać, że są to wyłącznie marki japońskie. Szkoda, że nie ma VW, ale kodowane za to wszystkie modele Civic i Corolla, a także te, których nie ma nigdzie. Czyli tylko dziesięć? Oczywiście lustrzane odbicie czy też jazda w drugą stronę powiększają teoretycznie tę liczbę, ale nie zmienia to faktu, że ktoś i tutaj nie pomyślał... szkoda!

Oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie i raczej nie ma się do czego przyczepić. Świetny cell-shading aż weiska w fotel. Gra sprawia wrażenie rysunkowego filmu, a zarazem wygląda na bardzo profesjonalny produkt. Efekt dynamicznych kresek przy dużej prędkości czy też wszelkiego rodzaju efekty graficzne charakterystyczne dla filmów Anime robią naprawdę duże wrażenie!

Kompletna porażka okazała się natomiast brak możliwości grania poprzez Internet. W dobie Xbox Live, modemu do GCN i PS2 oraz tysięcy pozostałych atrakcji zdecydowanie europejska wersja **AUTO MODELLISTA** została brutalnie okaleczona. W Japonii, USA, Wielkiej Brytanii i Europie? Stary Kontynent nie zamierza przecież Krajów Trzeciego Świata.

AUTO MODELLISTA to dobry tytuł. Nie brakuje mu szeregu błędów, ale nadal jest grą, którą trzeba zobaczyć. Jeśli ktoś szukałby jednak wszelkich przeróbek samochodu, dynamicznej akcji, alezakończając grę, warto sięgnąć po japoński produkt Capcom. Jeśli wolicie bardziej wyrafinowany styl to na rynku czeka na ciebie szereg ciekawszych gier.

Michał Króger / Gdynia



Auto Modellista

Ocena...

4+

Capcom / Cenega

Wersja PL

Wyścigi

GBA

Multigrac

Cena: 219,90 zł

PS2

Wykorzystuje

Dual Shock2, Memory Card, Wide Screen

DC

Xbox

Grafika

Dźwięk

Fajda

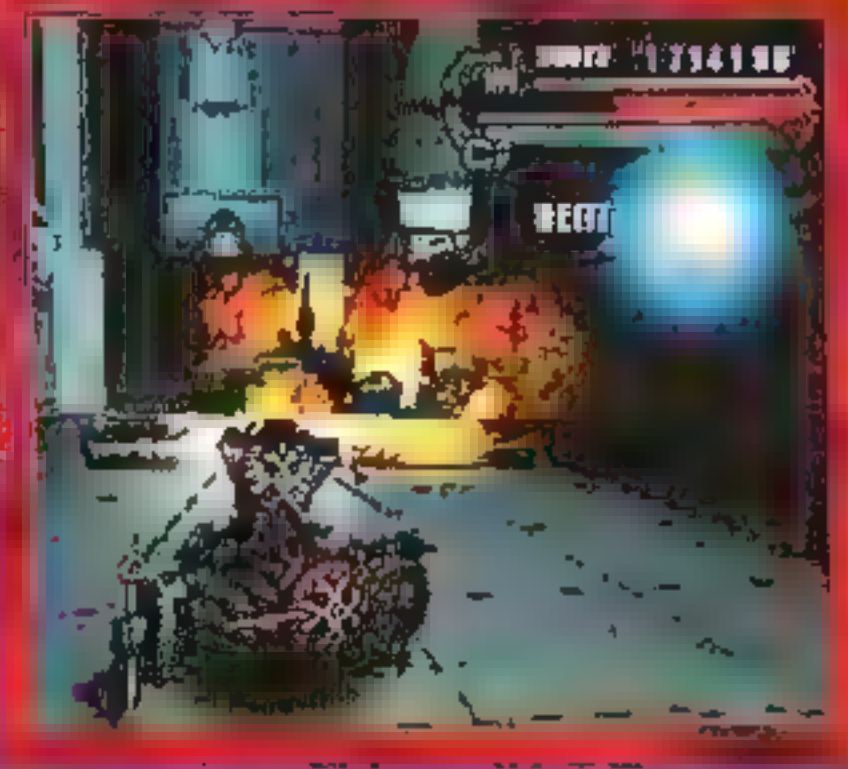
Dużo ilość fur, doskonała grafika. Powinno być to grę co najmniej zobaczyć...

Mala ilość tras, mankamenty natury technicznej...



GUNGRAVE

RECENZJA ▶ PS2 2003



Trochę dlaczego musisz zabić tych wszystkich ludzi, nie ma tak naprawdę większego znaczenia. W grze tego typu historia jest istotna o tyle, że na liście plac pojawiają się także autorzy scenariusza. Wszystko prowadzi do dwóch podstawowych rzeczy – szybkości i gwiezdy i trumny, którą Grave nosi na plecach.

Istota GUNGRAVE jest rzadka – pistoletem zabijasz tych stojących dala i runna łuczyzno. Jeśli chcesz udać się do ciebie podejść. Autorzy oferują sześć – trochę to mało, trudno się z tym nie zgodzić – poziomów, podczas przemierzania których przyjdzie ci postać do grobu kilka milionów bardzo złych ludzi. Warto wiedzieć, że jest to gra wyraźnie faworyzująca tych, którzy nie lubią zdejmować palca ze spustu na zbyt długo. Jeżeli bowiem Grave będzie przez cały czas coś niszczył – tzn. płuł do wszystkiego, to się rusza, a także do beczek z benzyną i innych wybuchających rzeczy – to jego interakcja energii, niezbędnej do wykonywania bardziej złożonych kombinacji, będzie się napełniał. Toteż w praktyce sesja z GUNGRAVE polega na tym, że przemierzając kolejne poziomy, pozostawiasz po sobie w zasadzie pustą kopię ziemi.

Trzeba przyznać, że GUNGRAVE potrafi przykuć do monitora. Poziomy i długi, i na nudę nie można narzekać. Wrogowie pojawiają się ze wszystkich stron, strzelają – nadszarpniętymi gwiezdy to jakiś czas zobaczysz też wykreślanych bossów, wokół których wszystko wybuchnie i trop ściele się gęsto. Choć od wspomnianego DEVIL MAY CRY jest od przygód Grave zdecydowanie lepszy pod wieloma względami, to tutaj zdarzają się momenty, kiedy po prostu nie może być lepiej. GUNGRAVE to poza kilkoma godzinami kwintesencji masakry także bardzo fajnie zrealizowane przeżywalnościowe big-bande w muzyce i tzw. zadanie wszystko. Tym samym przechodzę do największej wady tej gry – jest ona zdecydowanie za krótka, jak na ponad 200 wydanych PL-ów. Kiedy już bowiem zgłodził chwałę i okolicy kampanie zabija wszystkich, choć to raczej wątpliwe, że będziesz miał ochotę kiedykolwiek do tej gry wracać, tak zostało bowiem powiedziane, GUNGRAVE to świetna zabawa. Ale to raczej jednorazowa.

Zdecydowanie polecam ją jednak wszystkim tym, którzy poszukują krwawej zabawy na kilka godzin. Zatem GUNGRAVE jest przede wszystkim taki, że to gra absolutnie niczego od użytkownika (poza strzelaniem) nie wymaga – wstępna konfiguracja programu jest w zasadzie zbędna, nie trzeba kłajać żadnych faktów, nie trzeba nawet odnajdywać drogi do wyjścia z poziomu, jako że za

wszystko tylko jeden i prosty, jest jednocześnie duży młot zabawy, gdy przez to widać się ona dość szybko. Wiedza zaczyna się dostarczać tak naprawdę niełatwo, ale jednak obecne niedrogi – to to Grave porusza się trochę sztywno, a to ze systemem kolizji obiektów nie zawsze działałby zbytnie...

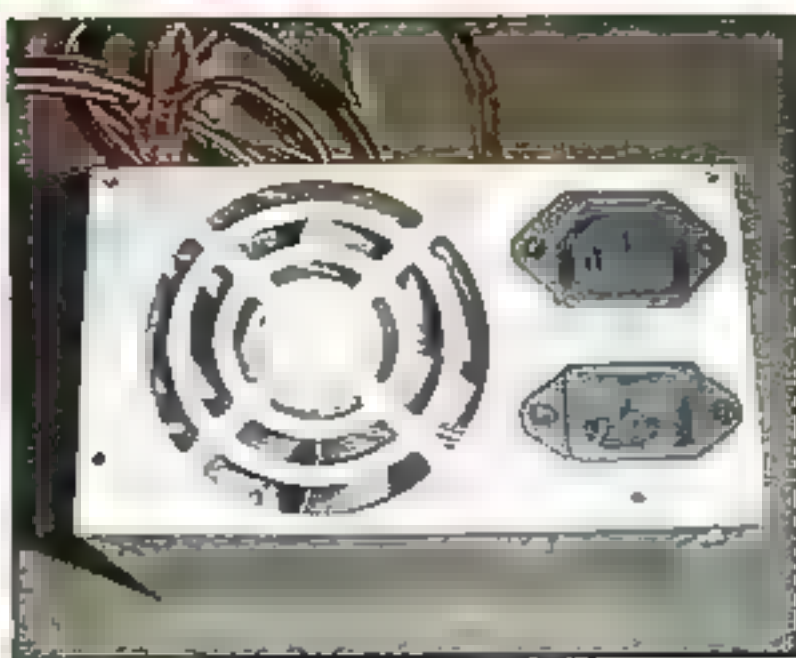
Ala musisz wiedzieć jedno – wszystkie wady, o których napisałem przed chwilą, mogą tak naprawdę nie mieć żadnego znaczenia. Jeżeli bowiem potrafisz bez reszty poświęcić się strzelaniu do różnych osób, jest to w zasadzie twoje ulubione zajęcie, to tutaj poczujesz się jak w swoim domu. Kto wie, jeżeli nie zaudzi ci pierwszy tysiąc ofiar, to może nawet będziesz miał ochotę zagrać w GUNGRAVE jeszcze raz? I to na ekstremalnym poziomie trudności? Tym niemniej jednak – przed ewentualnym zakupem lepiej przetestuj tę grę. Sprawdzić nie powinno nie zaszkodzi.

Maciej „Jawor” Oginski



GunGrave		Ocena
Sega / Utwór		4.5
Wersja PL	Strzelanina	GBA
Multiplayer	Cena: 209,00 zł	PS2
Wykorzystuje		DC
1 unit memory card, vibration		Xbox
Grafika	Dźwięk	Fajda
Ponury zwiast w roli głównej, ciekawy klimat, dynamiczna rozgrywka		
Trochę za krótka, no i może szybko się znudzić, niewiele innowacji		
Ktoż i masakra! Stosy trupów i gigantyczne wybuchy! Główny bohater uzbrojony w dwie szybkostrzelne gwiezdy i trumny!		

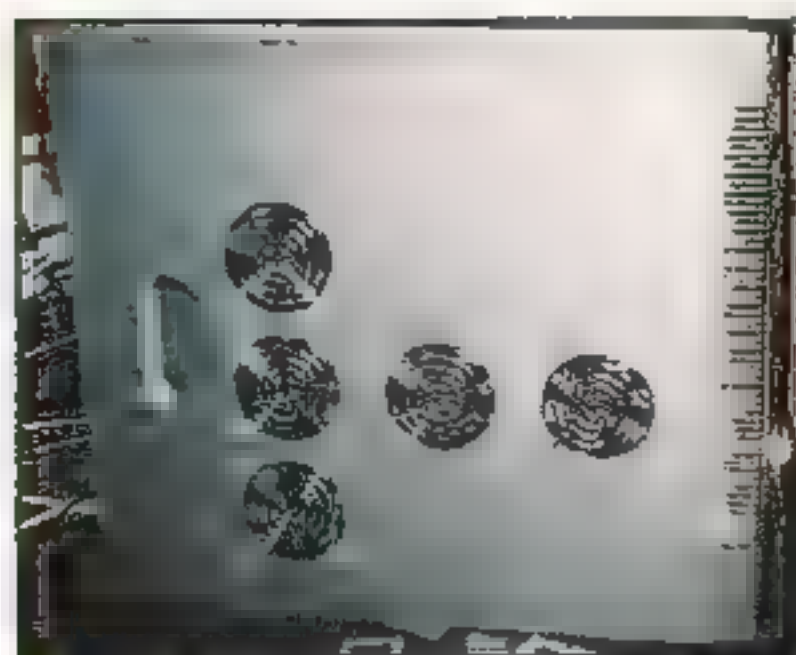
Nowe szaty starego PC cz.2



Widoczny z tyłu obudowy wentylator wspomaga chłodzenie zasilacza. Niestety, ponieważ zasilacz przypomina pancerną puszkę, reszta komponentów niewiele na tym korzysta...



Pozostałe elementy komputera muszą się wleć zadowolili „wentylacją grawitacyjną”. Do wentylacji przewidziano w najlepszym wypadku liczne otwory w obudowie



Jeśli nie chcesz wydawać zbyt wiele pieniędzy, możesz wyposażać swoją obudowę w dodatkowe otwory wentylacyjne. Na zdjęciu widzisz jedną z propozycji...



Zanim złapiesz za wiertarkę i zaczniesz pruć metal, rozplanuj w sensowny sposób rozmieszczenie otworów. Sprawdź, które podzespoły wydzielają najwięcej ciepła

Twój komputer wygląda już całkiem niesamowicie i z powodzeniem może konkurować z marsjańskim latającym talerzem. Czy jednak nie zapomniałeś o zapewnieniu odpowiednich warunków pracy całej elektronice znajdującej się wewnątrz?

Z poprzedniej części artykułu dowiedziałeś się sporo o zmianie wyglądu peceta. Wewnątrz zamontowaliśmy – między innymi – zielony neon, dzięki któremu przez szybę znajdującą się po lewej stronie obudowy będzie wydobywała się niesamowita poświata. Ponadto w środku, na tym samym panelu, na którym znajduje się przezroczysta płyta plexi, umieściliśmy świecący na niebiesko wentylator. Całość prezentuje się najlepiej oczywiście przy zgaszonym świetle, a neony mogą ci służyć jako... lampka nocna. Przypomnijmy jeszcze tylko, że do zamontowania w komputerze „okna” z plexi potrzebujesz wyrzynarki, szablonu, odpowiedniego kleju oraz uszczelki, a także... kogoś doświadczonego do pomocy.

Po tych wszystkich przeróbkach twój pecet może pościć się już rewelacyjnym wyglądem. Teraz nadszedł czas, aby zapewnić mu odpowiednie chłodzenie obudowy, a dokładniej – jej wnętrza.

Jak schłodzić komputer?

Planując system chłodzenia, musisz się przede wszystkim zastanowić, jakie rozwiązania zastosujesz. Najprostszym i najbardziej oczywistym sposobem będzie dorzucenie dodatkowych wentylatorów wewnątrz obudowy – musisz jednak pamiętać, aby je odpowiednio rozmieścić. Jak to zrobić? Odpowiedź tkwi przede wszystkim w fizyce. Na początku zastanów się, co bardziej ci się opłaci: zasysanie czy wydmuchiwanie powietrza (które jest głównym czynnikiem chłodzącym elementy komputera). Z jednej strony musisz zadbać o dostarczenie świeżego powietrza z zewnątrz, z drugiej umożliwić usunięcie tego już nagrzanego.

Standardowo wewnątrz peceta jest przynajmniej 5 komponentów, które się dość silnie nagrzewają. Są to: dysk twardy (zwłaszcza ten szybki), nowoczesna karta graficzna, nagrywarka CD, procesor oraz oczywiście zasilacz. Dwa ostatnie elementy posiadają własne wentylatory, jednak tylko w zasilaczu ciepło jest mechanicznie usuwane na zewnątrz. W pozostałej części obudowy ruch powietrza odbywa się w sposób wymuszony zasadami fizyki – chłodne powietrze dostaje się do środka na dole, ogrzewa wewnątrz i unosi się ku górze. Taki system może być nieskuteczny i czasem warto go wspomóc poprzez dodanie na dole obudowy wentylatora tłoczącego świeże powietrze, lub – u góry – wypychającego zużyte. Ilość nowych wentylatorów też wymaga rozważenia. Po pierwsze, do wydajnego chłodzenia nie jest wcale potrzebna duża ilość wentylatorów. Co więcej, zbyt wielka ich liczba tylko zwiększy hałas.

Zmodyfikowana przez nas obudowa została wyposażona w dodatkowy wentylator o wymiarach 120 x 120 mm oraz w Neon LED Fan o wymiarach 80 x 80 mm. Ten pierwszy kupisz w większości sklepów z częściami do peceta, drugi – w sklepie z elementami do tuningu. Ponadto zamontowaliśmy kolejny wentylator (też 120 mm), mający za zadanie wydmuchiwanie powietrza z wnętrza obudowy. Jeśli w twoim komputerze dysk twardy zajmuje kieszeń 3,25", a masz wolne już kieszenie, możesz tam przenieść napędy. Małe kieszenie można rozmontować, a w ich miejscu możesz założyć np. dodatkowy wentylator chłodzący napędy lub wymuszający obieg powietrza.



Standardowe wentylatory nie są zbyt drogie. Dodatkowo pasują do większości obudów oraz gniazd zasilających na płycie głównej

Niestety, chłodzenie powietrzem wiąże się z jedną ważną kwestią – sporym hałasem. W przypadku najnowszych procesorów oraz komponentów, które się nadmiernie grzeją, korzystasz z wysokoobrotowych, wydajnych, ale głośnych wentylatorów. Jeśli chcesz uniknąć hałasu, będziesz zmuszony wymyślić alternatywną metodę chłodzenia albo wyciszenia peceta. Możesz więc ograniczyć ilość wiatraczków (czyli nie dodawać nowych), w zamian wykonując dodatkowe otwory wentylacyjne, albo sprawić, aby głośnie komponenty stały się cichsze...

Ciekawym przykładem może być dysk twardy i napęd CDRW. Urządzenia te są same z siebie dość ciche, ale wytwarzane przez nie vibracje przenoszą się na obudowę, powodując hałas. Niektóre firmy produkujące dyski twarde oferują programy służące do wyciszenia twardego dysku... kosztem czasu dostępu (szybkości dysku). Jeśli takie rozwiązanie ci nie odpowiada, możesz skorzystać z kilku gumowych podkładek. Umieść je w ten sposób, aby ścianki dysku nie stykały się bezpośrednio z obudową peceta. Podobne podkładki załóż na śruby mocujące. Uważaj tylko na mocno grzejące się dyski, gdyż guma też jest izolatorem termicznym i sprzęt może się przegrzać...

Na tym kończymy drugą część naszego poradnika. Mamy nadzieję, że podane tu informacje pomogą ci wykonać nie tylko elegancką, ale i praktyczną obudowę dla twojego komputera. A za miesiąc pokażemy zestaw, który stworzyliśmy i który będziesz mógł wygrać...

Marcin Fischer



Dobrym pomysłem na zwiększenie chłodzenia może się okazać umieszczenie na dole, z przodu obudowy, dodatkowego wentylatora...

PCFormat

UCZYMY OD PODSTAW

MIESIĘCZNIK KOMPUTEROWY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Numer marcowy już w sprzedaży!

DTP w praktyce

Edytory i programy graficzne, Czcionki,
Wszystko o druku, Publikacje, Układ stron, Ilustracje i tabele



Multimedialny kurs



NAJLEPSZE PORADNIKI

ACCESS Relacyjne bazy danych
Obróbka informacji z Excela
w Wordzie, EXCEL Szyfrowanie,
POWERPOINT Zaprojektuj gre
interaktywną, Sekrety wyszuki-
wania w Wordzie, PAINT SHOP PRO
Kolorowanie czarno-białych zdjęć,
PHOTOSHOP ELEMENTS Efekty
specjalne, WINDOWS MEDIA
PLAYER Komunikaty o błędach,
FLASH MX Pokazy slajdów, SPRZĘT
Konserwacja drukarki

KOMPLETNY PRZEWODNIK

Optymalizacja obrazu
» Tajniki sterowników kart graficznych

VoiP - telefon przez Internet

2 PŁYTY CD
Pełne wersje

KURS MULTIMEDIALNY
Akademia Adobe Photoshop
Prawie 50 filmów, przewodniki, ćwiczenia
zostań grafiką komputerową!

NARZĘDZIA I APLIKACJE
AskSam 3.0 - stwórz obszerne bazy
danych, Evidence Eliminator, Adware
Remover and Scanner, PopUp Watch, Spy
Add-Remove, Spy Watch - chroń swoją
prywatność w Internecie, PhotoCopier -
twój pecet może stać się kserokopiarką,
Nico's Viewer - szybki podgląd grafiki

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU

Technologia Flash w ciągu kilku ostatnich lat podbiła świat stron WWW. Łącząc prostotę obsługi i ogromne możliwości, stała się jedną z najchętniej wykorzystywanych metod uatrakcyjniania wyglądu witryn...

Flash: za i przeciw

Oprawa graficzna portali i innych witryn często decyduje o ich popularności. Brak umiejętności posługiwania się opcjami graficznymi niektórych z nas przyprawia o ból głowy. Z pomocą przychodzi Flash – program umożliwiający tworzenie grafiki i animacji w obrazie wektorowym. Cechami wyróżniającymi ten obraz są: brak z góry określonej palety barw oraz rozmiarów poszczególnych elementów.

Wachlarz zastosowań Flasha nie ogranicza się tylko i wyłącznie do spraw związanych z powstawaniem witryn. Obejmuje również wiele innych opcji, z którymi za moment będziesz mógł się zapoznać.

Dlaczego Flash?

Za pomocą tego programu jesteś w stanie tworzyć interaktywne animacje zawierające grafikę, dźwięk oraz elementy wpływające na to, co dzieje się na ekranie. Co to zna-

czy „interaktywne”? Podczas oglądania animacji to ty kierujesz jej przebiegiem. Na czym to polega? Do animacji możesz:

- wprowadzać informacje do pola tekstowego
- zarządzać animacją poprzez wydanie komendy z klawiatury (wcisnięcie odpowiedniego przycisku)
- klikać myszą
- najeżdżać kursorem na określony obszar.

Kolejnym składnikiem, o którym wspominałam wcześniej, wykorzystywanym przede wszystkim przy tworzeniu gier, jest dźwięk. Czy wyobrażasz sobie niemą grę? Flash umożliwia odtwarzanie plików muzycznych w formacie MP3, WAV oraz AIFF (Macintosh). Wielkim atutem plików *.swf (jest to rozszerzenie oznaczające, że plik został już wyeksportowany ze źródła na postać wynikową, gotową do obejrzenia) jest ich wielkość. Banery wykonane za pomocą tego programu najczęściej zajmują zaledwie

Wybrane książki o Flashu

- „Flash MX od podstaw“, Brian Underdahl
144 strony, cena 19 zł
- „Flash 5 w praktyce“, Daniel Bargiel
352 strony, cena 45 zł
- „Flash 5. Sztuka tworzenia“, Derek Franklin, Brooks Patton
544 strony, cena 65 zł
- „Flash 5 f/x“, Bill Sanders
372 strony, cena 42 zł
- „Flash 5. Biblia“, R. Reinhardt, J.W. Lentz
1200 stron, cena 125 zł

kilka Kb, co sprawia, że witryna wgrywa się bardzo szybko.

ActionScript

Posługując się pojęciem „interaktywności”, nie można pominąć wewnętrznego języka Flasha. Mowa w tym miejscu o ActionScript. Dzięki niemu jesteś w stanie pisać skrypty. W ich skład wchodzi funkcje oraz akcje. Są to polecenia pomagające w przechwytywaniu zdarzeń zachodzących między użytkownikiem a animacją wyświetlaną na ekranie monitora. Przypisując akcję danemu elementowi, masz do dyspozycji dwa warianty. Za pomocą pierwszego możesz wpisywać akcje własnoręcznie (tryb eksperta – Expert Mode). Osoby, które wcześniej miały styczność z językiem C lub C++, z pewnością znajdą tutaj pewne podobieństwa. Opcję tę polecam jednak bardziej zaawansowanym użytkownikom. Nie znając dobrze składni języka, łatwo popełnić błąd, który odbije się później na poprawnym działaniu całej animacji. O wiele przyjemniejszą formę oferuje tryb normalny – Normal Mode, w którym wybierasz z okna akcji interesującą cię w danej chwili procedurę. Zyskujesz wtedy pewność, że skrypt, jakim się posługujesz, działa poprawnie.

Budowa ActionScriptu posiada wiele elementów znanych programistom. Jednym z nich są zmienne przechowujące określone wcześniej dane. Jako proste zastosowanie wewnętrznego języka Flasha mogę podać menu, które wielu webmasterów wykorzystuje na niekomercyjnych stronach WWW.

Warstwy

Ten element jest jednym z największych atutów wszystkich profesjonalnych programów graficznych, jakie ukazały się ostatnimi laty na rynku, i dlatego został wykorzystany przez programistów Flasha. Warstwy najłatwiej jest porównać do przezroczystych, papierowych kartek, które przy tworzeniu poszczególnych części animacji nakładane są kolejno na siebie. Wszystkie elementy położone wyżej przysłaniają to, co znajduje się pod nimi. Dzięki zastosowaniu warstw możesz być pewien, że nie popsujesz wcześniej utworzonych detali. Jeśli popełnisz pomyłkę, z łatwością usuwasz tylko tę część, na której zrobiłeś błąd, resztę pozostawiając w nienaruszonym stanie.

Bardzo ciekawą formą warstw są maski, służące do tworzenia efektów specjalnych. Zachęcam w tym miejscu do zajrzenia do kursu, w którym stworzymy wspólnie baner reklamowy do strony WWW. Postaram się tam przystępnie opisać zastosowanie masek w celu udoskonalenia animacji.

Publikacja animacji

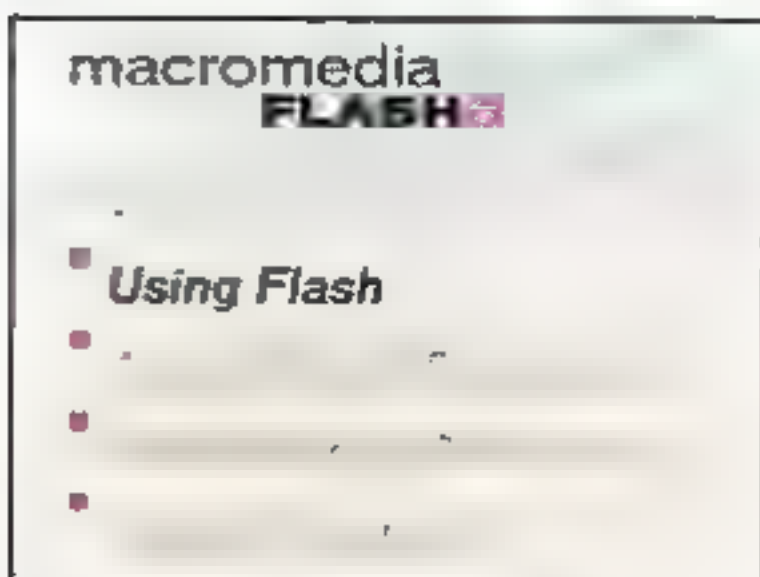
Aby animacje były udostępnione na stronach, należy sprowadzić je do formatu SWF. Nie jest to jedyny format udostępniony przez program. Wyeksportowane obrazki mogą przyjąć także rozszerzenia jak: JPG, GIF czy MOV (dla programu QuickTime). Użytkownik ma również wiele rozmaitych możliwości optymalizacji animacji. Głównym celem optymalizacji jest zmniejszenie wielkości pliku poprzez np:

- wykorzystywanie plików MP3 (które, jak wiadomo, są mocno skompresowane)





Macromedia Flash to potężne narzędzie, jednak aby uzyskać dobre efekty, trzeba się sporo nauczyć.



W poznawaniu tajników programu pomoże ci dosyć rozbudowany i przystępnie napisany plik Pomocy

- używanie warstw
- ograniczenie liczby kroiów czcionek.

To tylko niektóre z możliwości pozwalających zaoszczędzić (jakże ważne) miejsce na dysku.

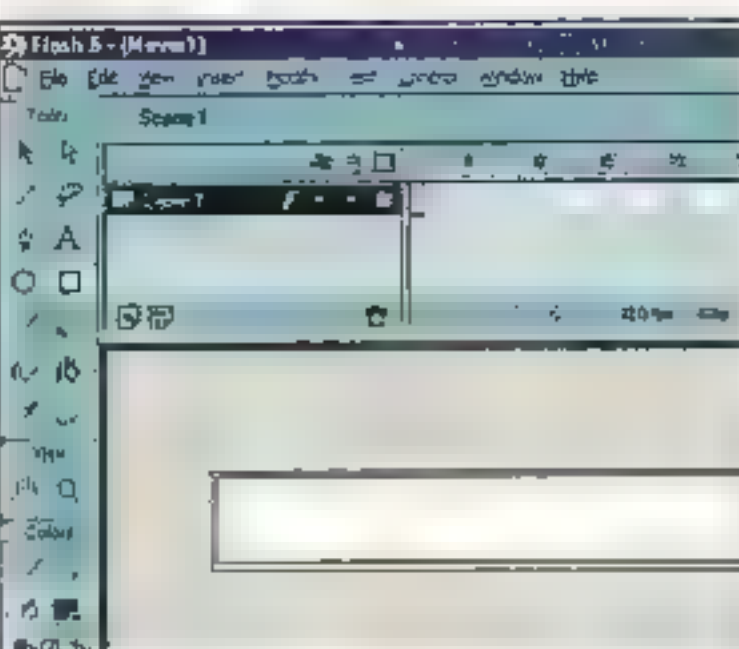
Zastosowania

Na stronach WWW coraz więcej osób zamieszcza efektowne loga. To właśnie one są często tym elementem, który jako pierwszy rzuca się w oczy po wgraniu się witryny do przeglądarki. Myślę, że loga wykonane we Flashu są bardzo dobrym rozwiązaniem, które urozmaici internautom przeglądanie przygotowanej przez siebie witryny. Estetyka loga, znajdującego się na stronie głównej, polega na tym, aby nie wyróżniało się ono zbyt bardzo spośród reszty oprawy graficznej. Tak jak i baner, nie może być też zbyt duże. To zawartość merytoryczna witryny jest istotna, a grafika ma za zadanie jedynie przyciągnąć uwagę oraz umilić czas przebywania na stronie (chyba, że robisz stronę o grafice bądź popisowy homepage ukazujący twoje możliwości artystyczne).

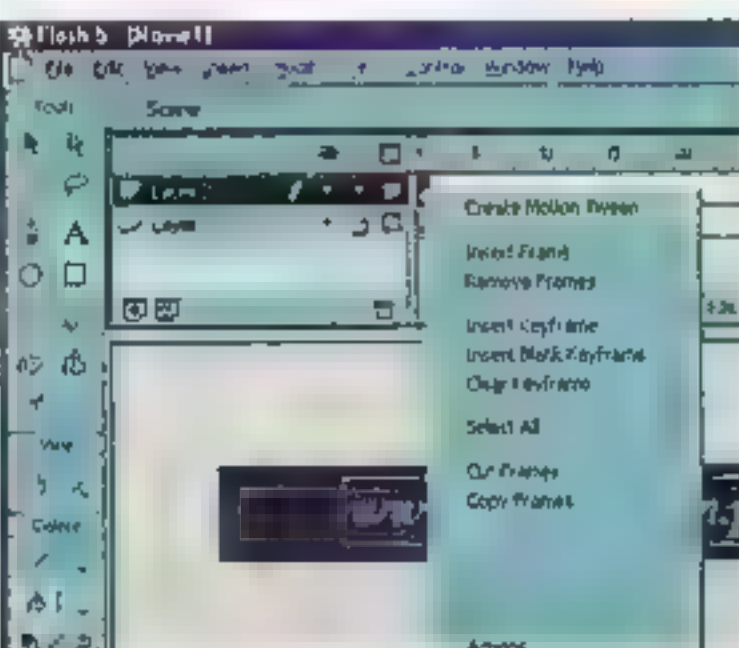
Jeżeli chodzi o menu wykonane za pomocą Flasha, jest ono dobrym rozwiązaniem, choć istnieje o wiele więcej technik pozwalających osiągnąć co najmniej takiej samej jakości wykonania. Pierwszą niedogodnością jest to, iż po najechnięciu na link menu (przycisk) na pasku stanu nie się nie wyświetla. Nie jesteś w stanie sprawdzić, do jakiego miejsca w Sieci prowadzi ów link, gdyż przeglądarka traktuje przycisk jako obiekt graficzny i nie wyróżnia go. Problem występuje również przy zapisywaniu stron na dysk. Sądę więc, że na komercyjnych portalach menu flashowe nie spełni swojej roli. Na potrzeby „domowe” będzie natomiast wystarczające.

Dzięki Flashowi wiele osób tworzy animowane historyjki, będące po prostu interaktywnymi filmikami, w których możesz decydować o przebiegu akcji. Filmy cieszą się ogromną popularnością wśród internautów, również z uwagi na ułatwioną „ściągalność” (gdyż pliki są małe i można je bez trudu ściągnąć nawet za pomocą połączenia modemowego). A czy znasz kogoś, kto wysyłał kartki elektroniczne poprzez Internet? One również często są tworzone za pomocą Flasha i wyglądają bardzo ładnie! Zastanów się, może dasz radę samodzielnie przygotować taką kartkę dla swojej dziewczyny/chłopaka? :-). W końcu Walentynki już, już...

Oczywiście zdania i opinie na temat Flasha są podzielone. Jedni twierdzą, że jest on technologią przyszłości, inni uważają, że zagraża globalnej Sieci. Co jest prawdą, osądzisz sam poprzez bliższe zapoznanie się ze środowiskiem programistycznym i wykonanie kilku animacji.



1. Na początku musisz określić wielkość swojego projektu oraz stworzyć prostokąt o większych rozmiarach



3. Pora na stworzenie animacji. W tym celu użyj opcji Create Motion Tween, zgodnie z opisem w tekście

Help

Co? Jak? Gdzie? Hmm... Informacje w dzisiejszych czasach możesz znaleźć naprawdę wszędzie. Internet jest niezmierny, dyski kolegów pełne kursów, których nawet jeszcze nie przeglądał, a księgarnie internetowe zapchane po brzegi specjalistycznymi książkami. Ale po co daleko szukać? Wciśnij przycisk F1.

Tak, to wystarczy na początek. Znajdujesz się w tym momencie w Pomocy programu Flash. Co prawda, nie spotkałam się jeszcze z polskim tłumaczeniem tych plików, ale myślę, że nie powinienś mieć większych kłopotów z wykonywaniem zamieszczonych tam ćwiczeń (English Translator w ruchu?). Do wglądu są oprócz tego lekcje, w których znajdziesz ładnie zilustrowane ćwiczenia pomagające zagłębić się w świat animacji. Polecam zapoznać się z literaturą Helionu, jednego z najlepszych wydawnictw informatycznych, które udostępnia między innymi książki wymienione w tabelce obok.

Niektóre z książek poświęcone są tylko i wyłącznie np. językowi ActionScript, inne omawiają obsługę programu oraz udostępniają zbiory ćwiczeń. Wybór jest naprawdę duży i jeżeli pragniesz poszerzyć wiedzę o wiele praktycznych umiejętności, zachęcam serdecznie do lektury!

Krótki kurs: robimy baner

Tak jak wspominałam wcześniej, zajmiemy się teraz stworzeniem prostego banera reklamowego, którego zadaniem będzie wyświetlanie adresu strony.

1) Pracę, jak zawsze, rozpoczynasz od uruchomienia aplikacji. Ja korzystam i opieram się na najpopularniejszej na rynku wersji Flash 5.0.

Kliknij kolejno File/New, tworząc tym samym nowy plik. Aby ustawić jego wielkość, wejdź do Modify/Movie. Na ekranie pojawi się okienko, w którym ustawiasz szerokość banera w pikselach. W polu „width” wpisz wartość 400, zaś w „height” – 50.

2) W panelu Tools, znajdującym się domyślnie po lewej stronie, wybierz kwadrat, po czym ustaw w Colors (poniżej) jego kolor i obramowanie (ten element zostawiam już twojej inwencji). Narysuj prostokąt, który nieznacznie wykracza poza pole robocze. Na linii czasu (timeline), znajdującej się powyżej, kliknij na kratkę, nad którą widnieje cyfra 1. Wciśnij klawisz F5 w celu dodania kilkudziesięciu klatek, aż do dojeżdżenia do 50. Koło napisu Layer1 znajduje się kropka. Kliknij na kropkę znajdującej się poniżej, aby zabezpieczyć warstwę przed zmianami.

3) Teraz wybierz kolejno Insert/Layer. W opcjach Tools zaznacz literkę A.

Słowniczek

■ **Baner** – najczęściej animacja, która służy na stronie jako reklama innego serwisu lub zachęca do wzięcia udziału w jakimś konkursie (zwykle odsyła pod określony adres URL).

■ **Bitmapa** – obrazek, który został zapisany na komputerze, zawierający dowolny rysunek, fotografię itp.

■ **Funkcja** – jest to procedura wykonująca konkretne działanie, np: pobieranie wartości i wyświetlenie jej na ekranie użytkownika

■ **Warstwa** – tworząc klip, jego poszczególne elementy umieszczasz właśnie na warstwach. Możesz je porównać do przezroczystych „szyb”. Użycie warstw ułatwia pracę i pozwala na niezależną kontrolę elementów animacji.

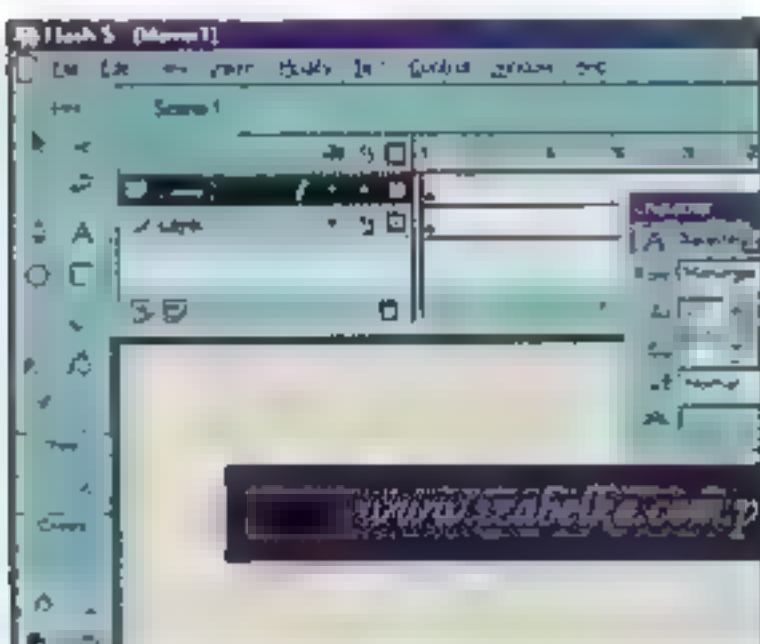
■ **Zdarzenia** – są to działania użytkownika, prowadzące do otrzymania określonego efektu, np: kliknięcie myszą czy najechnięcie kursorem na dany element powoduje odtworzenie dźwięku czy np. zmianę strony WWW.

■ **Źródło** – plik o rozszerzeniu FLA, w którym zapisywane są poszczególne części animacji. W źródle tworzysz całokształt animacji, dopiero później publikując je na plik wynikowy (czyli ten, który zostanie użyty na np: stronie WWW).

Najedź na pole animacji i kliknij. Wpisz tekst (np. adres strony www.izabelka.com.pl), który możesz sformatować, posługując się zakładką Character. Pamiętaj, że aby sformatować cokolwiek, musisz najpierw zaznaczyć dany element. (Jeżeli nie ma takiej zakładki, wskazasz Windows/Panels/Character).

4) Na osi czasu w części Layer2 klikasz na pierwszą kratkę. Wskazasz prawy przycisk i wybierasz Create Motion Tween. Teraz wybierz 50. kratkę i w tym samym menu znajdziesz Insert KeyFrame. W tym momencie powinna ukazać się strzałka, która pokazuje przebieg animacji. Ponownie kliknij na kratkę z nr1.

5) Zaznacz wpisany tekst (w polu Tools powinna być wybrana czarna strzałka nosząca nazwę Arrow Tool). Otwórz zakładkę Effect poprzez Windows/Panels/Effect. Z rozwijanego menu wybierz Alpha. Po jej wybraniu ukaze się wartość 100%. Zmień ją na 35%. Kliknij prawy przycisk i wybierz Copy Frames. Teraz przejdź do 50. kratki i wklej poleceniem Paste Frames (znajduje się w menu pod prawym klawiszem). Teraz wybierz kratkę 25, zaznacza-



2 Później stwórz np. napis reklamowy. Do wyboru masz oczywiście pokazany zestaw czcionek...

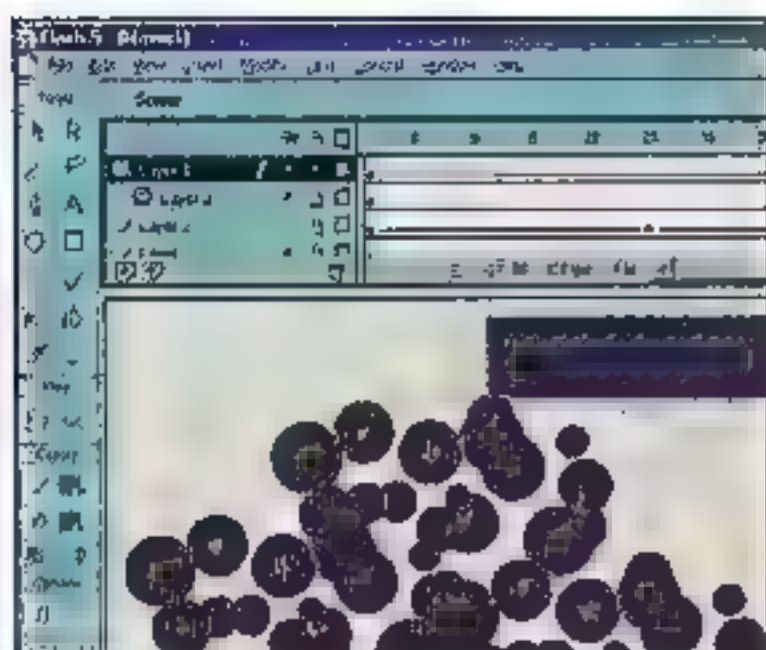
ląc ją prawym klawiszem i powtarzając poprzednią czynność, czyli wkładając zawartość kopiowanej wcześniej klatki. Wartość Alpha w zakładce Effect ustaw na maksymalną, czyli 100%. Częściowy efekt możesz już obejrzeć poprzez wciśnięcie klawisza Enter.

6) Czas na wykorzystanie masek. Najpierw zabezpiecz kłódką Layer2 i stwórz dwa nowe Layery (jeżeli nie pamiętasz, jak się to robiło, cofnij się troszeczkę). Kliknij prawym przyciskiem na Layerze znajdującym się wyżej i wybierz opcję Mask. Teraz zaznacz Layer3. Na całym polu roboczym umieść linie nachylone pod kątem 45 stopni. Wykorzystujesz do tego narzędzie Line Tool oraz klawisz Shift. Po przytrzymaniu go będziesz w stanie narysować dokładnie nachylone względem siebie linie. Oczywiście narysuj kilka linii, a później je skopiuj. W tym celu posłuż się narzędziem Subselect Tool. Wybierz je i zaznacz element. Aby zmienić kształt linii oraz ich barwę, należy je zaznaczyć narzędziem Arrow Tool, po czym skorzystać z zakładki Stroke (Window/Panels/Stroke).

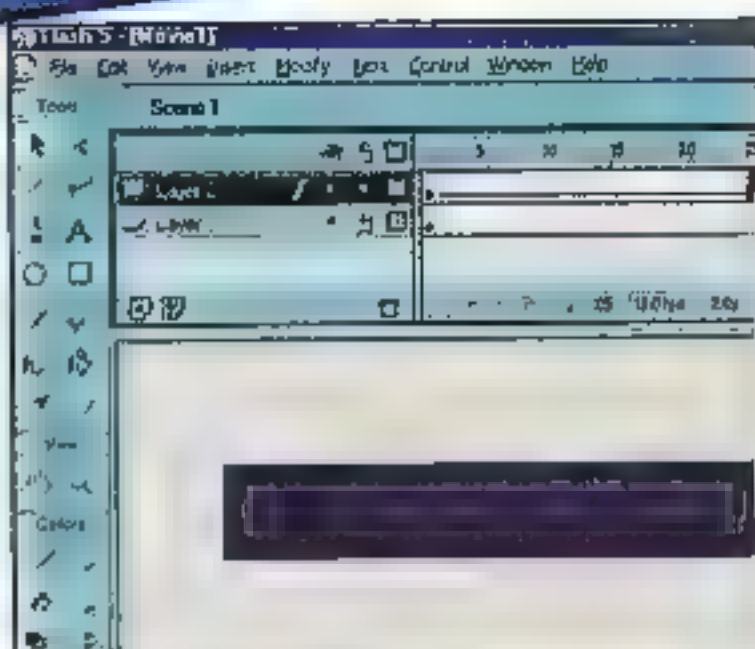
7) Zabezpiecz warstwę trzecią (czyli Layer3) i kliknij na Layer4. Wybierz narzędzie Oval Tool i z jego pomocą narysuj w prawym górnym rogu kilkanaście kółek, które się częściowo pokrywają. Chodzi o uzyskanie ciekawego kształtu. Wszystko jedno, jaki one będą miały kolor, gdyż sam się niedługo przekonasz, że nie odegra to większej roli podczas przebiegu animacji.

8) Teraz w pierwszej kratce Layer4 kliknij prawym przyciskiem i wybierz tak jak poprzednio Create Motion Tween. Uaktywnij kratkę 50 i wybierz Insert Keyframe (prawy przycisk, of course :-)).

9) W tym momencie znajdujesz się blisko celu. Wystarczy teraz kształt złożony z kółek przenieść z prawego górnego rogu za obszar roboczym za lewy dolny róg animacji. (pamiętaj



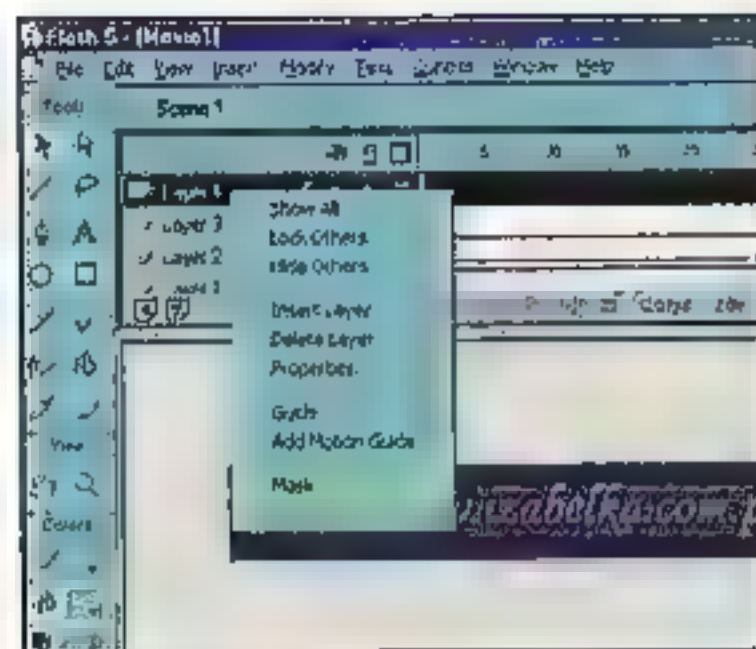
Już prawie koniec pracy! Jeszcze tylko kilka ruchów myszką i kilka kliknięć, i animacja będzie gotowa!



4. Teraz możesz już zająć się efektami specjalnymi – w naszym przykładzie napis wylania się z tła...

o narzędziu Arrow Tool, ponieważ inaczej nie przeniesiesz obiektu).

10) Złap za Layer2 (z tekstem) i przenieś go ponad wszystkie inne (tak, aby znajdował się na wyżej). Teraz naciśnij Ctrl+Enter. I jak? Jeżeli ładnie i starannie dobrałeś koorynaty, efekt powinien być zadowalający.



5. Nasz pojawiający się napis wzbogacimy poruszającymi się kółkami. Aby je stworzyć, musisz najpierw przygotować odpowiednie maski. Samo narysowanie okręgów, jak się domyślasz, będzie już bułką z masłem...

11) Aby zapisać plik źródłowy, kliknij File/Save i wybierz miejsce na dysku, w którym chciałbyś, aby plik się znalazł.

I to już koniec naszego spotkania. Zdobyłeś sporo nowych informacji na temat całego środowiska programi-

stycznego Flash, umiesz już obsługiwać program, poznałeś jego zastosowanie i wiesz gdzie szukać dalszych informacji. Miłej pracy!

Izabela „Izabelka” Stokłosa

www.izabelka.com.pl

A oto gotowy baner wykonany przez autorkę tego artykułu

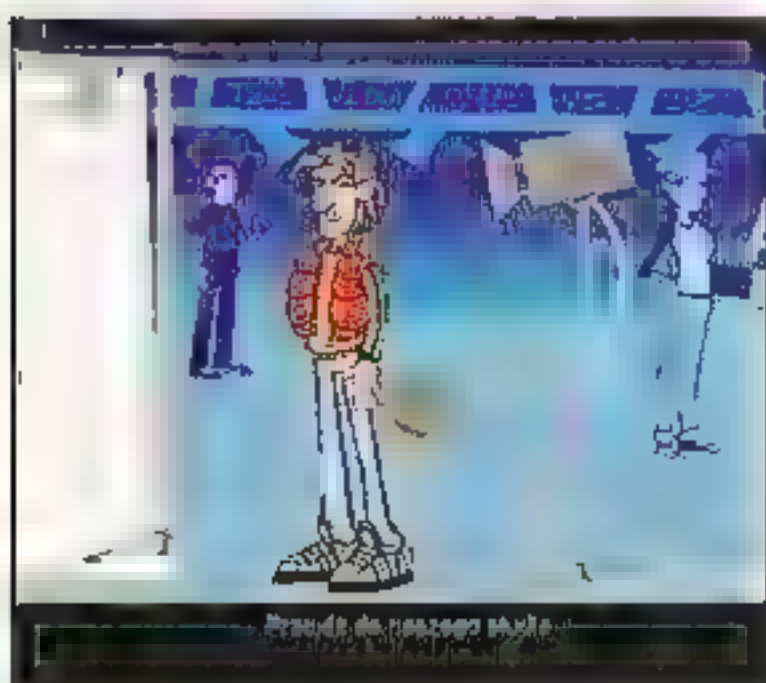


Flash: jak to robią zawodowcy

Efekty, które można uzyskać przy wykorzystaniu Flasha, potrafią zaskoczyć nawet najbardziej doświadczonych internautów. Poniżej prezentujemy kilka przykładów doskonałego wykorzystania możliwości tej techniki. Prezentowane strony zostały wykonane przez zawodowców, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś i ty – po nabraniu wprawy – był w stanie uzyskać podobne efekty. Dla tych, którzy odważą się zaprezentować publicznie swoje dzieła, mamy niespodziankę – specjalny konkurs z przydatnymi nagrodami. Tak więc zachęcamy do lektury i... zmierzania się z Flashem!

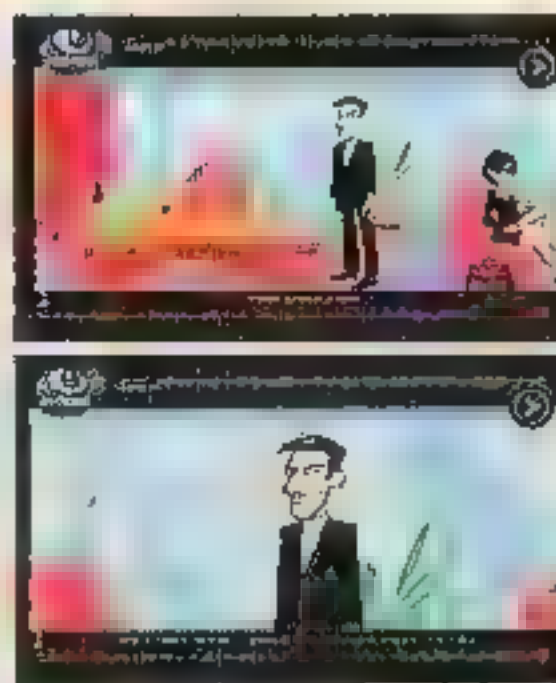
KONKURS: FLASH? TO PROSTE!

1. Stwórz ciekawą, oryginalną pracę z użyciem technologii Flash (animację, minigrę, baner itp.)
2. Plik z gotowym projektem (*.swf) przyslij na adres e-mailowy: konkursy@click.pl do 10 marca 2003
3. Pięć najlepszych prac zostanie przez nas nagrodzonych książkami o tematyce komputerowej



Strona producenta polskiej edycji popularnego Big Brothera została wykonana w całości we Flashu. Autorzy witryny stworzyli coś na kształt gry przygodowej – aby uzyskać informacje, musisz kliknąć na danej postaci, aby przejść do kolejnych podstron – wskazujesz drzwi itp. Całości dopełnia znany z domu Wielkiego Brata motyw muzyczny oraz... animowane i mówiące postaci. Przy okazji mamy małą zagadkę – kogo ci przypomina facet na górnym zdjęciu po prawej?

Endemol-Neovision
www.endemol-neovision.pl



Joecartoon.com jest znany chyba wszystkim internautom. Witryna stanowi prawdziwą mekkę dla miłośników zakręconego humoru. Znajdziesz tutaj mnóstwo zabawnych (lub nie) filmików oraz minigier. Wszystko oczywiście wykonane z użyciem Flasha.

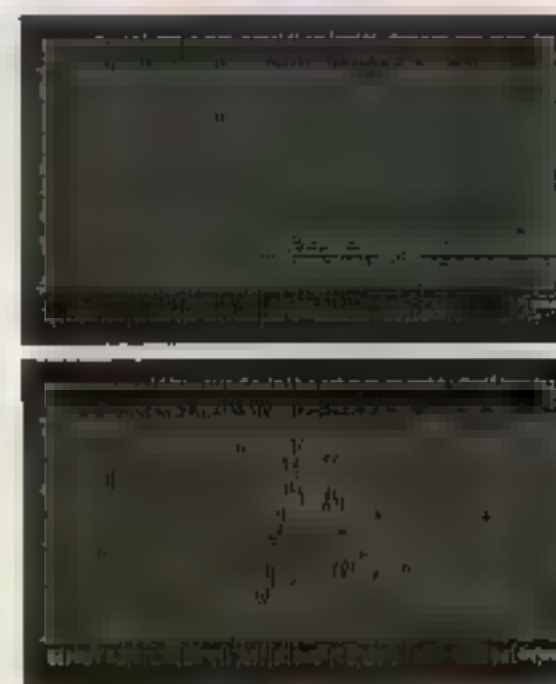
Jak przystało na stronę pokazującą możliwości tej techniki, również wszystkie elementy nawigacyjne i menu wykorzystują Flash. Gdy tu zajrzysz, zapewne będziesz chciał pobrać wszystkie pliki – to niestety może potrwać długo :)

Joe Cartoon
www.joecartoon.com



Na koniec zostawiliśmy sobie stronę sieci kln Silver Screen. Witryna ta została wykonana z trochę mniejszym rozmachem niż opisywane wcześniej, ale i tak można nazwać ją wzorcową. Jeśli chciałbyś mieć na swojej stronie eleganckie intro, a później ciekawe i wygodne menu do nawigacji po serwisie, koniecznie zobacz, jak to zostało tu rozwiązane. Naszym zdaniem brakuje tylko choć odrobiny dźwięku...

Silver Screen
www.silverscreen.pl



reklama



Jeffery Deaver

Siedzimy przed komputerem w domu i odpoczywamy, surfując po Internecie.

Cieszymy się z ciszy i samotności.

Ale czy naprawdę jesteśmy sami?

Niekoniecznie, jeśli wziął nas na cel kraker,

a na dodatek socjopata. Sledzi nasze e-maile, podsłuchuje rozmowy na czacie, krok po kroku

nas poznaje: czym się zajmujemy, co nas interesuje,

kim są nasi znajomi, ile płacimy za dom, samochód itd.

Kiedy już nas dobrze pozna, postara się podejść i zaatakować,

a wówczas wątpliwe, czy ujdziemy z życiem.

Najnowsza powieść autora „Kolekcjonera kości” już w marcu!!

Patronat medialny

Format

Milena

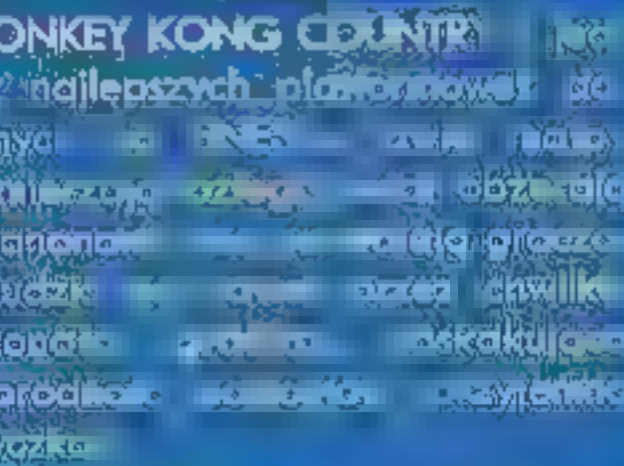
Na pograniczu prawa

Pownikiem na usta cisnie ci się pytanie: „Czy to aby legalne?” Hmmm... Średnio. Niemniej, na każdej stronie poświęconej emulacji znajdziesz notkę, że romów możesz używać tylko pod warunkiem posiadania oryginalnego nośnika, czyli gry. W innym przypadku powinienś skasować plik w ciągu 24 godzin. Tyle żartu! Jak sprawa ma się w praktyce, łatwo się domyślić. Cały problem tkwi podobnie jak z plikami mp3, w prawach autorskich. Prawo

prawem, ale w przypadku starszych systemów (np. SNES) oryginalne gry są praktycznie nie do zdobycia. Dlatego też część producentów łaskawie przyznaje okno na zjawisko emulacji, a niektórzy wręcz legalizują romy swoich starszych gier. Niestety, firma Nintendo jest dość konserwatywna w tej kwestii. Tu znajdziesz oficjalne stanowisko japońskiego potentata w sprawie romów emulacji.

Z archiwum Konesera

FINAL FANTASY VI

[illegible][illegible]

The image is a very dark and noisy scan of a document. It appears to be a newspaper or magazine cover. At the top, there is a large, bold, white headline that reads "SUNNY WEDNESDAY". Below this, there are several smaller headlines and columns of text, but they are mostly illegible due to the low resolution and high noise level. Some words like "SUNNY", "WEDNESDAY", "CLOUDY", and "RAIN" are visible, suggesting a weather report or a forecast. The overall tone is dark, with a lot of black and grey noise throughout the image.



Emulacja Super Nintendo

Jeśli zdążyłeś już zerknąć na screeny, to pewnie zastanawiasz się, co mi odbiło, że piszę artykuł o jakimś złomie i starych grach. Możliwe, że przeczytałeś tytuł tekstu i rozboleła cie głowa...

Nie będę owijał w bawełnę – idea, przyswiecająca mi podczas pisania, było zarażenie cię moją pasją. Jest wysoce prawdopodobne, że upadłem na głowę, niemniej jednak spróbuję :). Jeśli artykuł spotka się z waszą aprobatą, pewnie powstaną jego kolejne części.

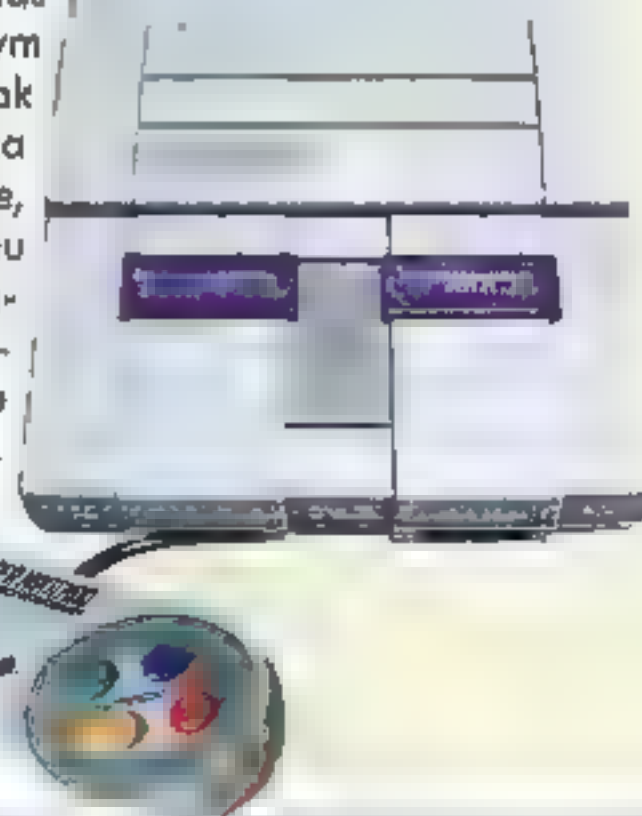
Na pierwszy ogień idzie Super Nintendo. Dlaczego? Z kilku powodów. Po pierwsze, jest to bardzo wdzięczna konsola – ogromna biblioteka znanych gier, satysfakcjonująca grafika i dźwięk oraz bezproblemowa, stojąca na wysokim poziomie emulacja sprawiają, że SNES to idealny obiekt do rozpoczęcia przygody z emulacją. Tyle tytułem wstępu.

Opowieści dziwnej treści

Niebezpiecznie jest spoczywać na laurach, a przemysł elektronicznej rozrywki ma to do siebie, że stojąc w miejscu, można się ostro przejechać (fenomen!). Przekonała się o tym firma Nintendo na początku lat 90., do tej pory wygodnie rozparta w łożu lidera. Nie da się jednak ukryć, że pan Hiroshi Yamauchi, prezydent Nintendo, miał powody do zadowolenia: wypuszczona w roku 1983 na japoński rynek 8-bitowa konsola Famicon sprzedawała się niczym świeże bułeczki. Wersja przeznaczona na rynek amerykański, ochrzczona jako NES (Nintendo Entertainment System), wystartowała dwa lata później i zdobyła ogromną popularność, przypieczętowując wielki sukces Nintendo. Zaraz, zaraz... Jaki Famicon? Jaki NES? Hmm... Niewykluczone, że posiadasz tę konsolę, nawet o tym nie wiedząc. Wszak popularny u nas Pegasus był nielicencjonowanym klonem NES'a! Ale dość! Wszak nie NES'a ma dotyczyć dzisiejsza opowiastka. W każdym razie, japońska firma bez problemu wygrała rynkową batalię z 8-bitowym systemem Segi, a strumień gotówki nieprzerwanie znajdował ujście w jej kieszce. Mito, nieprawdaz?

Kłopoty zaczęły się wraz z premierą nowej konsoli Segi. Sprzedawca zwa-

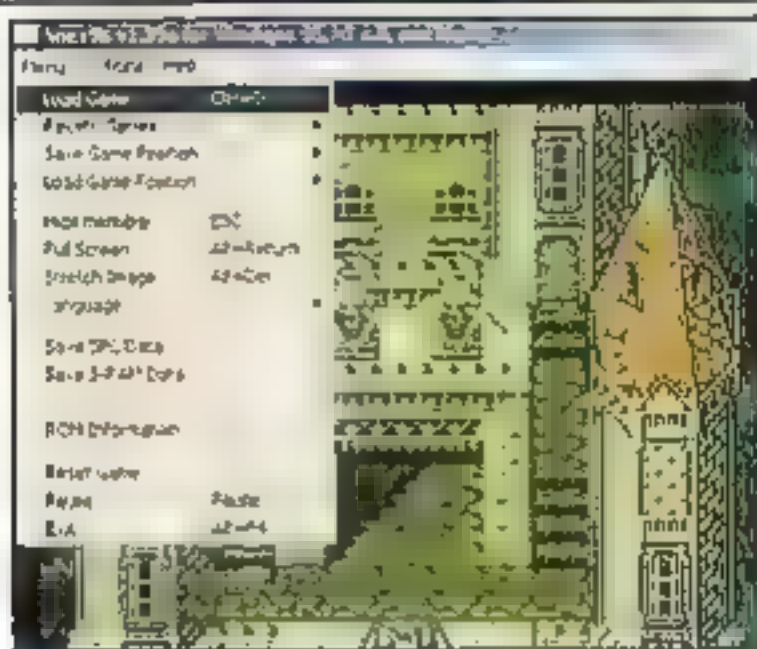
się Sega Genesis, a możliwościami bił produkt Nintendo na głowę. W tym momencie nawet znakomite gry (szczególnie autorstwa pana Shigeru Miyamoto, twórcy programów z serii MARIO, THE LEGEND OF ZELDA i wielu innych) nie mogły utrzymać sprzedaży NES'a na zadowalającym poziomie. O ile w Japonii, ze względu na zaufanie klientów, Famicom nadal sprzedawał się nieźle, o tyle zbyt w USA poleciał na pysk. Amerykanie masowo przesładali się na mocniejszą konsolę. Nintendo musiało działać szybko, tym bardziej, że firma przespala moment przejścia na technologię 16-bitową i miała blisko dwa lata opóźnienia względem Segi. Konieczne stało się opracowanie systemu mogącego technologicznie (a więc graficznie i dźwiękowo) konkurować z dzieckiem Segi. I tak pod koniec roku 1991 powstał Super Famicom, który rok później zawędrował do Stanów jako Super NES (SNES) lub po prostu: Super Nintendo. Co tu dużo mówić: Wielkie N odniosło kolejny sukces. Może nie tak spektakularny jak w przypadku NES'a, ale nadal znaczny. Ogromna w tym zasługa świetnych teamów developerskich oraz... kontrowersyjnej polityki Nintendo, zapoczątkowanej jeszcze za czasów NES'a. Otóż jeżeli zespół programistów chciał tworzyć na Nintendo, nie mógł robić gier na konkurencyjne platformy (czyli głównie Genesis'a). Mimo tak surowych ograniczeń, Nintendo udało się skupić wokół swojej nowej zabawki grono znakomitych developerów: Rare, Square, Enix i wielu innych. Nie można też



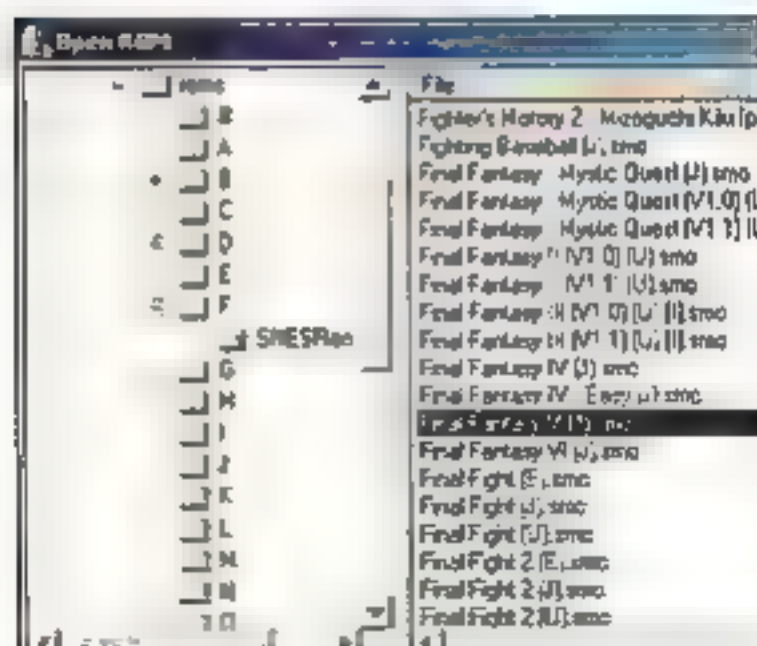
pominąć wspomnianego już etatowego geniusza Nintendo: NOWA ZEŁDA, F-ZERO, SUPER MARIO KART to tylko kilka gier autorstwa Miyamoto, które napędzały sprzedaż SNES'a. Dzięki temu Nintendo udało się odzy-

Skąd to pobrać?

- www.snes9x.com – oficjalna strona emulatora Snes9x
- www.zsnes.com – oficjalna strona emulatora Zsnes
- emu.makii.pl – najlepszy polski site traktujący o emulacji, a przy okazji spore archiwum gier na SNES'a (i nie tylko), często spolszczonych
- www.edgeemu.com – bardzo przyjemna strona; treści niewiele, ale bogate zasoby growe i bezproblemowy download to jej wielkie atuty
- www.emu-russia.km.ru – bardzo przyzwoity serwis prowadzony przez naszych przyjaciół zza wschodniej granicy; jeśli cyrylica ci nie miła, można zmienić język na bardziej swojski... angielski
- www.cherryroms.com – kolejny site z romami Super Nintendo
- www.emuchina.net – ogromny zbiór oprogramowania (gier) na dziesiątki różnych systemów – od klasycznych 8-bitowców, poprzez Amigę, egzotyczne komputerki (np. MSX) oraz mniej lub bardziej popularne konsole, aż po wszelkie automaty typu arcade, flippery (!) czy... kalkulatory. Niestety, strona często boryka się z problemami natury prawno-technicznej, toteż download jest mocno utrudniony.



Jedną z zalet Snes9x jest przejrzysty, maksymalnie intuicyjny interfejs. Skrócony tutorial: klikasz Menu i Load Game...



...wybierasz grę i jazda! Podobnie jest w przypadku Zsnes. Oba emulatory obsługują romy spakowane zipem...

skość pozycję lidera, choć segowski Genesis cały czas deptał SNES'owi po piętach. Co ciekawe, Super Famicom, mimo iż wydany znacznie później niż konsola konkurencji, miał słabszy procesor, co niekorzystnie odbiło się na jakości gier. Zaradzono temu w ciekawy sposób... Mianowicie, montując dodatkowe chipy w cartridge'ach z grami! Nie była to zresztą jedyna wpadka Nintendo, która w pewnym momencie wykopała dołek pod samą sobą, wydając MORTAL KOMBAT w wersji... pozbawionej krwi! Konkurencyjny Genesis oferował tę atrakcję, toteż jego sprzedaż na moment skoczyła w górę. I tak było jeszcze długo: wżloty, upadki, ostra walka rynkowa. W tym czasie Genesis dorobił się napędu CD. Nintendo także miało w planach ten dodatek, jednak do premiery opracowywanego przez Philipsa napędu nigdy nie doszło. Z kolei rozpoczęta współpraca z Sony została zerwana ze względu na liczne nieporozumienia. Sony jednak kontynuowało projekt, w wyniku którego miało powstać... PlayStation! Nachodziła era konsol 32-bitowych, ale to już inna bajka.

SNES dał się zapamiętać jako konsola bardzo solidna, z niepowtarzalną linią tytułów (jak na Nintendo przystało). Znajdą tu coś dla siebie wielbiciele platformówek, strzelanin oraz... japońskich RPG! Biblioteka gier na tę platformę obejmuje jakieś 700 tytułów (lekko licząc). Zanim jednak zalogujesz się do Sieci w celu zapolowania na romy, przeczytaj, od jakich pozycji warto zacząć przygodę z SNES'em i jakim programem najwygodniej emulować ten system.

Czym emulować?

Emulatorów SNES'a istnieje od groma, jednak na dobrą sprawę warto zainteresować się dwoma: Snes9x i Zsnes. Oba programy cechują się znakomitą kompatybilnością – odpala się na nich jakieś 95% SNES'owych gier (jeśli nie więcej). Problem stwarzają jedynie gry wykorzystujące chip SDD-1: STAR OCEAN i STREET FIGHTER ALPHA 2. Jednak i z nimi można sobie poradzić przy pomocy specjalnych plików ze zdekompresowaną grafiką (w tym wypadku należy użyć Zsnes). Obsługa obu emulatorów jest maksymalnie intuicyjna. Ot, wybierasz komendę Load i jazda! W opcjach wideo można ustalić rozdzielczość ekranu, a także wybrać jeden z filtrów polepszających jakość grafiki (polecam tryb TV). Bardzo ciekawą opcją obu emulatorów jest możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie – bajer bardzo przydatny, zważywszy na fakt, że ogromna większość konsolowych gier pozwala na wykonywanie sekwencji jedynie w określonych momentach. Pobawić się można również ustawieniami audio, jednak domyślna konfiguracja jest bardzo przyzwoita. Zajrzyj natomiast do opcji sterowania i zdefiniuj klawisze według własnego

O czym ty do mnie rozmawiasz?

Pisząc niniejszy artykuł, założyłem, że masz choćby blade pojęcie o istnieniu zjawiska emulacji, tym bardziej, że temat staje się ostatnio coraz bardziej popularny. Jeśli jednak rzadko korzystasz z netu, nie czytujesz prasy bądź po prostu urwaleś się z choinki, to służę pomocą. Poniższy słowniczek (tia... raptem dwa hasła ;), choć sklecony naprędce, powinien dać ci ogólne pojęcie, o co w tej zabawie chodzi.

EMULATOR – sprytny program, działający na określonej platformie sprzętowej (np. PC), pozwalający na odpalenie softu przeznaczonego na inny hardware (czyli inne typy komputerów, konsole, automaty etc.). Jak działa takie чудо? Z grubsza rzecz ujmując, cały pic polega na przetłumaczeniu procedur i zasad działania maszyny emulowanej na język platformy docelowej. Koniec końców, zadaniem emulatora jest stworzenie warunków panujących na macierzystym systemie tak, aby odpalny program tyknął ściemę i „myślał”, że działa na oryginal-

nym sprzęcie. Naturalnie cały proces emulacji jest bardzo skomplikowany i żre duże ilości zasobów systemowych (pamięć, czas procesora etc.) Co to oznacza w praktyce? Ano tyle, że emulować dany sprzęt można jedynie na platformie wielokrotnie silniejszej (emulowanie Amigi na ZX Spectrum nie ma racji bytu, ale vice versa – jak najbardziej).

ROM – skrót od „Read Only Memory”, natomiast w światku emulacji temin ten oznacza, ni mniej ni więcej, tylko plik z zapisaną grą (lub innym oprogramowaniem, choć to rzadkość ;), który można uruchomić przy użyciu odpowiedniego emulatora. „Skąd się biorą romy?” – zapytasz. Otóż udostępniają je nieliczni zapaleńcy, którzy przy użyciu mniej lub bardziej skomplikowanych elektronicznych zabawek potrafią odczytać zawartość kości pamięci cartridge'a /płyty automatowej i zgrać jej „obraz” do pliku. Ot, cała filozofia. Zainteresowanym polecam zerknąć na stronę jednego z najsławniejszych „dumperów”, Guru: <http://unemulated.emuunlim.com>



uznania. Oba programy obsługują naturalnie pady – jeśli posiadasz takową zabaweczkę, sterowanie może stać się dużo przyjemniejsze. Hmm... To chyba wszystko. Obsługa emu jest banalna, jeśli jednak będziesz miał

jakieś wątpliwości, wyczerpujące pliki tekstowe na pewno pomogą rozwiązać problem. Aha, o wymagania sprzętowe nie musisz się martwić – wystarczy P200 i 32MB RAM.

Maciej „fantazyjność” Wesołowski

TOP 5 WWW


To 50 ciekawe w Sieci



Co ty wiesz o...?

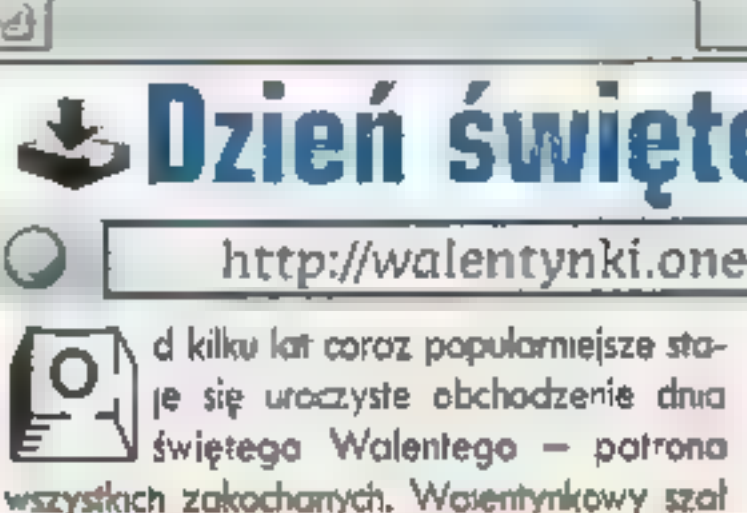
<http://www.kakofonia.pl>

Teksty z popularnych seriali i filmów robią furorę. Na ulicach całej Polski słychać odzywkę z „Misia”, „Psona”, „Kilera” i wielu innych modnych produkcji. Jeśli chcesz być na czasie i zabłysnąć w towarzystwie znajomości tego typu cytatów, to zajrzyj koniecznie na przygotowaną przez Bartłomieja Grabowskiego stronę <http://www.kakofonia.pl/>. Znajdziesz tutaj ponad dwa tysiące plików dźwiękowych pochodzących z różnych filmów i seriali zarówno polskich, jak i zagranicznych. Zawartość



Kakofonia uzupełniają dźwięki z reklam i niefortunne wypowiedzi polityków.


Strona istnieje od czterech lat i ciągle się rozrasta. Wiryjna ma bardzo przejrzysty układ i nawigacja po jej zasobach to prawdziwa przyjemność. Wszystkie pliki zostały podzielone na odpowiednie kategorie i dokładnie opisane. Nic dziwnego, że strona zdobyła bardzo wiele nagród i wyróżnień w wielu sieciowych konkursach.



Nowy pulpit

<http://www.3dna.net>


Jeśli znudziła ci się kolejna tradycyjna tapeta pulpitu i masz ochotę na jakieś urozmaicenie – zajrzyj na stronę <http://www.3dna.net/> i ściągnij sobie trójwymiarowy pulpit. Program zmodyfikuje twój pulpit w ten sposób, że będziesz mógł poruszać się po nim jak w grze 3D – za pomocą strzałek i myszy. Przy tym nie zmienia żadnych właściwości systemu, więc nie ma niebezpieczeństwa, że nagle jakieś programy przestaną działać lub będą wyglądały inaczej. Nowy pulpit można w każdej chwili wyłączyć i powrócić do jego poprzedniego wyglądu. Na stronie znajdziesz dwie wersje programu – pełną i demonstracyjną. Wersje różnią się od siebie tym, że w pełnej jest więcej światów do wyboru, dodatkowo zainstalowano w nim kilka prostych gier oraz dodano możliwość umieszczania na ścianach wirtualnego świata własnych grafik zamiast reklam występujących w wersji demonstracyjnej.




Dzień świętego Walentego

<http://walentynki.onet.pl; //walentynki.interia.pl>

Od kilku lat coraz popularniejsze staje się uroczyste obchodzenie dnia świętego Walentego – patrona wszystkich zakochanych. Walentynkowy szal




nie ominął również Internetu. Wraz ze zbliżaniem się magicznej daty 14 lutego Sieć zapętnia się czarownymi serduszkami, różami i innymi gadżetami dla zakochanych. Specjalnie na tę okazję trzy największe polskie portale przygotowały duże serwisy związane z miłosnymi podbojami. W każdym z nich znajdziesz sporo porad: jak przypadłoby się ukochanej kobiecie (lub mężczyźnie), jak spędzić ten jedyny w swoim rodzaju wieczór, co kupić na prezent i wiele innych. Koniecznie tutaj zajrzyj i nie zapomnij wysłać wirtualnej kartki swojej lepszej połowie.



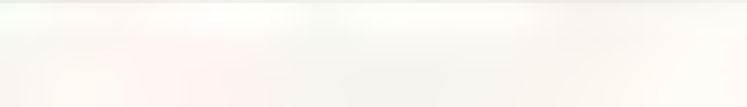
Spamowi stanowcze NIE

<http://www.edovia.com>

Niektóre instytucje badające natężenie ruchu w Sieci podają, że aż 46% poczty e-mailowej to nikomu niepotrzebne reklamy lub inne cybernetyczne śmieci. Każdy internauta skutki tego




zjawisko może odczuć na własnej skórze, a jeszcze częściej na kieszeni, ponieważ nasze modemy nie rozróżniają wiadomości użytecznych od bezużytecznych. Jeśli takie maile trafiają ci się sporadycznie, to jeszcze nie powód do paniki, ale jeśli twoja skrzynka codziennie zasypywana jest dziesiątkami niechcianych przesyłek to nieomylny znak, że spamerzy ostrzą sobie na ciebie zęby. Jednym ze sposobów obrony przed takimi atakami jest instalacja specjalnego oprogramowania, na przykład pakietu InboxShield, który, zdaniem jego producenta, rozpoznaje spam z 98% skutecznością. Wiadomości, które zostaną uznane za spam, zamiast trafić do twojej skrzynki odbiorczej, zostaną umieszczone



InboxShield

<http://www.edovia.com/>

w specjalnym folderze. Pozwala to uniknąć niebezpieczeństwa przypadkowego skasowania jakiejś ważnej informacji. Dzięki zastosowaniu funkcji Intelligent Filtering Technology, z upływem czasu program uczy się coraz lepiej rozpoznawać niechciane wiadomości, a jego skuteczność w walce ze spamem rośnie. Możesz go ściągnąć ze strony <http://www.edovia.com/>.

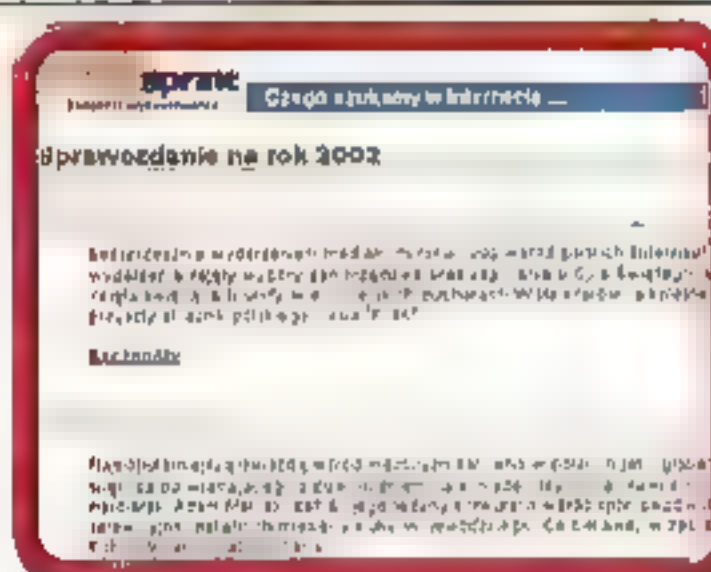


Rok z NetSprintem

http://netsprint.pl/sprawozdanie_2002.html

Analiza zapytań kierowanych do wyszukiwarek internetowych może dostarczyć bardzo ciekawych informacji. Przedstawił je niedawno popularny serwis wyszukiwawczy NetSprint. Badaniu poddano bazę ponad 50 mln zapytań zadanych w 2002 roku przez niespełna milion polskich użytkowników Sieci. Okazało się, że w dziedzinie doniosłych wydarzeń ubiegłego roku Polacy najbardziej interesowali się przystąpieniem naszego kraju do Unii Europejskiej. Najpopularniejszą gwiazdą wśród mężczyzn

okazał się biały raper Eminem, który znacznie zdystansował drugiego na liście Krzysztofa Krawczyka. Wśród polskich kobiet prym wiodą Agnieszka Włodarczyk i Anna Przybylska, tuż za nimi uplasowała się Kasia Kowalska. W kategorii filmowej bezkonkurencyjny okazał się „Harry Potter”. Jego popularność była ponad dwukrotnie większa od „Władcy Pierścieni”. Na bardziej poszukiwanym programem w 2002 roku był KaZaA, natomiast najpopularniejszą grą w wyszukiwarkach zarówno w Polsce, jak i za granicą, okazała się



THE SIMS. Niedaleko za Simsami znalazły się DIABLO 2, COUNTER-STRIKE oraz FFA 2002. Szczegóły dotyczące całego zestawienia znajdziesz na stronie http://netsprint.pl/sprawozdanie_2002.html.

Historia pewnego serialu

<http://radkowiecki.republika.pl: www.wiedzmin.com.pl>

Nasza wspaniała polska telewizja zakończyła niedawno emisję serialu zrealizowanego na motywach bestsellerowych powieści i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. „Wiedźmin”, bo o nim tu mowa, miał znakomitą ogólną jakość, jednak co do jakości produkcji i przede wszystkim wierności adaptacji zdania są bardzo podzielone. Jedni pięją z zachwytu (jest ich zdecydowana mniejszość), inni odsądzają Michała Szczerbicę – scenarzystę serialu – od czci i wiary. Najlepszym w polskim Internecie komentarzem do serialu są zabawne i w wielu miejscach bardzo dośadcane streszczenia napisane przez Radka



Teklaka i umieszczone na stronie <http://radkowiecki.republika.pl>. Strona przygotowana jest jednak w konwencji zdecydowanie minimalistycznej. Nie ma na niej żadnej grafiki, muzyki i innych tego typu fajwerków. Znajduje się tam tylko tekst i to w zupełności wystarczy, żeby zatrzymać tutaj każdego inteligentnego internautę na co najmniej kilkadziesiąt minut. Osoby, które wolą oficjalne, kolorowe serwisy, odsyłamy na stronę <http://www.wiedzmin.com.pl/>. Znajdziesz tutaj masę wirtualnych gadżetów związanych zarówno z serialem, jak i z kinową produkcją.

Miecz przeznaczenia ma dwa ostrza cz. 1

... historia streszczeń pewnego serialu

Tubalenki podjęte... w tym miejscu...
Złoty...
Złoty...
Złoty...

Tubalenki podjęte...

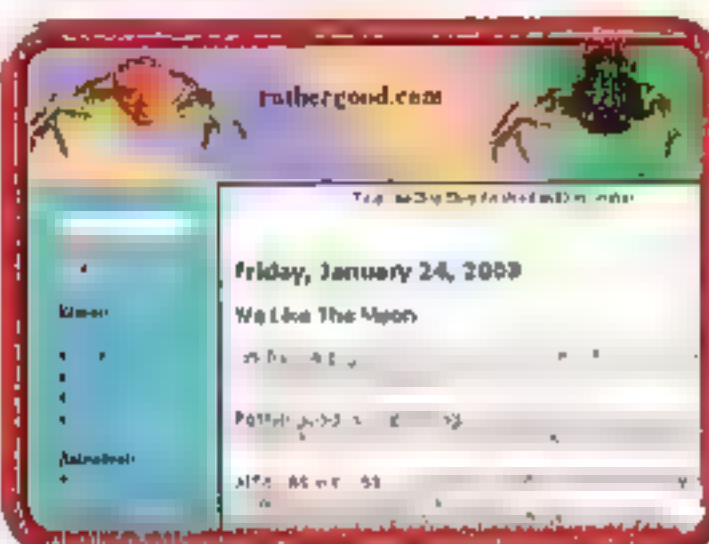
Tubalenki podjęte...

Śpiewające kociaki

<http://rathergood.com>

Nudisz się, bo nie możesz znaleźć nic interesującego w Sieci, a tak bardzo chciałbyś się pośmiać. Nic prostszego. Wejdź na stronę <http://www.rathergood.com/> i obejrzyj filmiki, jakie przygotowali dla internautów jej autorzy. Na szczególną uwagę zasługują filmy o śpiewających kotach, które prezentują nowe wersje znanych przebojów. To jednak nie wszystko – na stronie znajdziesz też przygody sympatycznego Bode'a Gigantycznej Osy i wiele innych. Rodzaj humoru z www.rathergood.com nieodparcie kojarzy

się z wyczynami znakomitych angielskich komików z grupy Monty Pythona.



Zakopane całe śniegiem zasypane

<http://www.z-ne.pl>

Ferie to doskonały czas na jakiś szalony wyjazd. Dość leniuchowania w mieszkaniu, oglądania telewizji i grania na komputerze. Najwyższy czas ruszyć w pener. Jeśli jeszcze nigdy nie jeździłeś na nartach czy snowboardzie, to pora wreszcie się nauczyć. Podczas ferii najlepiej wyjechać gdzieś w góry. A jeśli w góry, to oczywiście w nasze śliczne i na raz dość tanie Tatry. Nie każdego stać na alpejskie wojaże, chociaż zakopiańskie ceny powoli zaczynają zbliżać się do tych w Chamonix. Jeśli planujesz spędzić ferie w Tatrach, to nieocenioną skarbnicą wiedzy o atrakcjach, których możesz się spodziewać, jest strona <http://www.z-ne.pl>. Znajdziesz tu informacje o pogodzie, która dla narciarzy jest najważniejsza, o noclegach, wyżywieniu i innych uciechach, jakie czekają na ciebie po zakończeniu szaleństw na stokach. Strona redagowana jest bardzo rzetelnie i dokładnie.



NOWE SZATY IMPERIUM

SPRAWDŹ NAS

www.gry.wp.pl

Nasza droga Sieć...

Kto i jak nas łączy?

■ **ISP (Internet Service Provider)** – czyli po prostu firma dostarczająca usługę dostępu do Sieci.

■ **Call-Back** – metoda łączenia się z Siecią. Połączenie (inicjowane przez abonenta) zrywane jest przez serwer, który po chwili sam oddzwania pod wskazany numer.

■ **Modem** – to chyba najpopularniejszy sposób wejścia do Sieci. Zaletą modemu jest koszt urządzenia (kilkadziesiąt złotych). Główne wady to: niewielka szybkość transmisji danych (do 56.6 kbps) i czułość na zakłócenia – posiadacze kiepskich linii są na straconej pozycji.

■ **SDI (HIS – Some Internet Solution)** – technologia opracowana przez firmę Ericsson, pozwalająca jednocześnie przysyłać dane oraz prowadzić rozmowy. W SDI maksymalny transfer danych wynosi do 115.2 kbps (podczas korzystania z telefonu spada do około 70 kbps). Korzystanie z usługi SDI jest możliwe, gdy odległość pomiędzy abonentem i centralą nie przekracza 5-20 km. Następcą technologii HIS jest HIS SHDSL, pozwalający uzyskiwać transfer do 2.3 Mbps. Do podłączenia do Sieci niezbędny jest odpowiedni modem.

■ **Neotrada (xDSL – Digital Subscriber Line)** – najnowsza usługa TP S.A. bazuje na jednej z odmian standardu DSL, pozwalającej (w zależności od zastosowanej metody podłączenia abonenta) uzyskać transfer nawet do 52 Mbps! W Sieci TP S.A. Neotrada oferuje transfer do 512 kbps. Do korzystania z usługi potrzebny jest specjalny modem.

■ **Sieci radiowe (np. Wi-Fi, WLL)** – ogromną zaletą tej metody jest brak kosztownego okablowania, wadą zaś konieczność bardzo dokładnego opracowania planu rozmieszczenia sieci nadajników (w terenie zabudowanym sygnał radiowy może być silnie zakłócany bądź odbijany). Powoduje to, że w Polsce stosunkowo niedużo firm oferuje powszechny dostęp do Sieci tą metodą. Maksymalna przepustowość zależy bezpośrednio od mocy sygnału i może wynosić do kilkunastu Mbps (standardowo 128, 256, 512 kbps). Użytkownik musi posiadać odpowiedni modem radiowy (podłączany przez port USB, PCMCIA lub kartę sieciową).

■ **Sieci TV kablowej (system DOCSIS 1.0, 2.0)** – technologia wykorzystywana przez kablówki pozwala na przesyłanie danych do abonenta z prędkościami do 32 Mbps (w drugą stronę do 10 Mbps). Standardowo klientom oferowane są szybkości 128, 256, 512 kbps. Do podłączenia do Sieci wymagane są specjalne modemy, a komputer musi posiadać port USB lub kartę sieciową.

Otwierasz kopertę z rachunkiem za telefon. Szybkie spojrzenie na widniejącą na dole kwotę i już wiesz, że ten dzień nie będzie udany. Wszystko przez twoją miłość do wirtualnego świata...

Czemu Internet nie może być tańszy?

Użytkownicy Sieci w Polsce długo byli przekonani, że dostęp do Internetu jest czymś luksusowym (a za luksus płaci się extra). Telekomunikacja Polska, zarządzająca większością łącz w kraju, skwapliwie dbała o swoje interesy i uprzykrzenie życia konkurencji. Prawie każdy ISP, chcący dotrzeć do klienta (czyli Ciebie), musi korzystać z usług TP S.A. Czasem polega to „tylko” na uiszczaniu opłat za używanie studzienek telekomunikacyjnych (kable muszą gdzieś iść), kiedy indziej dochodzą dodatkowe opłaty (czterdzieta miejsca, urządzeń w centralach itp.). Ich wysokość ustala oczywiście TP S.A., co powoduje, że nawet oferująca tańszy dostęp firma musi nagle... podnieść ceny, by nie zbankrutować!

Jak płacić mniej...

Mimo to można oszczędzić na Internecie. Popularne stało się wykupienie ryczałtu internetowego – czyli opłacenie „z góry” spędzonego w Sieci czasu. Do wyboru masz tu kilka opcji. Aby korzystać z tańszych minut było opłacalne, nie możesz mieć najtańszego abonamentu w TP S.A. Nie możesz też kupić kilku pakietów, a niewykorzystane minuty nie przechodzą na drugi miesiąc.

Chcesz płacić taniej i nie lubisz zasilać konta Telekomunikacji? Podpisz umowę z firmą świadczącą usługę typu Call Back (np. Netia). Nadal wykorzystasz modem i istniejącą linię, ale możesz oszczędzić kilka lub kilkanaście groszy na jednym impulsie telefonicznym. No i na koniec miesiąca przyjdą do Ciebie dwa rachunki: jeden za telefon, drugi od niezależnego operatora.

Jak surfować wygodniej...

Niestety, nadal zdarza się, że połączenia z numerem dostępowym TP S.A. są zrywane lub oferują niewielką szybkość (mimo że modem pracuje pełną parą). Wtedy warto łączyć się poprzez numer niezależnego ISP'a.

Większość z nich ma szybkie łącza krajowe i zagraniczne, jednak zanim skorzystasz z ich usług, sprawdź, ile to kosztuje. Niektórzy oferują identyczne ceny jak TP S.A., inni wymagają rejestracji i opłaty dodatkowego miesięcznego abonamentu (od kilku do kilkadziesiąt złotych). Ogólnie panuje zasada: „dopóki nie podpiszesz umowy, nie zapłacisz mniej!”

Marzysz o swobodnym dostępie do Internetu i niskich opłatach? Cóż, marzenia czasem się spełniają... Ale zwykle trzeba im w tym pomóc

Sposób połączenia	Szybkość max.	Abonament	Instalacja	inne
TP S.A. – modem	56.6 kbps	brak	brak	0.35 zł/im
Pakiet 15		37.45 zł ¹	za 15 godzin w Sieci	
Pakiet 30		64.20 zł ¹	za 30 godzin w Sieci	
Pakiet 45		85.60 zł ¹	za 45 godzin w Sieci	
Netia – modem	56.6 kbps	brak	brak	0.25 zł/im
Pakiet 50		75.00 zł	za 50 godzin w Sieci	
Pakiet 100		107.00 zł	za 100 godzin w Sieci	
Niezależni ISP	56.6 kbps	w zależności od ISP		0.35 zł/im
TP S.A. SDI/HIS	115 kbps	139.10 zł	856.00 zł ²	
TP S.A. Neotrada+	512 kbps	212.93 zł ³	854.00 zł ⁴	
Dostęp radiowy	512 kbps			
Tele 2	512 kbps	99.00 zł ⁵	299.00 zł ⁵	
TV kablowa	512 kbps			
UPC chello 128	128 kbps ⁶	149.00 zł	299.00 zł	
AsterCity Twój Dom	128 kbps ⁷	118.99 zł	525.00 zł	
Aster City Twój Świat	256 kbps ⁷	179.00 zł	525.00 zł	

1) Opłaty dla osób korzystających z abonamentu standardowego i aktywnego, w wypadku abonamentu oszczędnego i medycznego ceny pakietów wynoszą: 58.85, 85.60 i 107.00 zł. 2) Opłata instalacyjna przy zawarciu umowy na czas nieokreślony. Przy umowie na 24 miesiące opłata wynosi 535.00 zł. 3) Opłata w wypadku zawarcia umowy na czas nieokreślony. Przy umowie na 24 miesiące opłata abonamentowa wynosi 191.53 zł. 4) Przy rezygnacji z usługi SDI koszt instalacji Neostrady+ wynosi 159.43 zł. 5) Instalacja możliwa jest przy zażeniu grupy chętnych osób. Opłata instalacyjna pobierana jest od każdego abonenta. Przepustowość łącza dla grupy użytkowników. 6) W ramach abonamentu użytkownik otrzymuje konto e-mail i publiczny adres IP. Na użytkownika nałożony jest limit ilości pobieranych danych – po jego przekroczeniu łącze zostaje dezaktywowane na miesiąc. 7) W ramach pakietu użytkownik otrzymuje od 3 do 5 kont e-mail, publiczny lub prywatny adres IP. Info: www.telekomunikacja.pl, www.tele2.pl, www.chello.pl, www.astercitynet.pl, www.interneta.pl



A może wygodniej i taniej?

Jeśli twoje rachunki za internet przekraczają 100 zł, a i tak czujesz, że w pełni nie korzystasz z Sieci, pora zastosować bardziej radykalne rozwiązania. Na początek metody popularne, ale niekoniecznie najlepsze – oferta Telekomunikacji Polskiej. Pierwszą proponowaną usługą jest ISDN. Cóż, można tylko kopać rowy, ale czy ma to sens? Przy korzystaniu z ISDN, mówiąc w wielkim skrócie, twoja linia telefoniczna „przekształca się” z analogowej w cyfrową. Niestety, metamorfizie ulegnie także kwota widniejąca na rachunku za telefon. Nie zmieni się zaś komfort surfowania w Sieci.

Kolejną propozycją TP S.A. jest SDI – stały dostęp do Sieci, ze stałą wysokością abonamentu i bez limitu pobieranych danych. Na razie ta usługa jest najbardziej opłacalna, co nie znaczy – tania i przystępna. Aby skorzystać z SDI, musisz być podłączony do nowoczesnej centrali telefonicznej i nie może ona być zbyt daleka...

Następcą SDI jest Neotrada, usługa korzystająca z technologii xDSL. Niestety, ceny tego luksusu zostały tak wywindowane, że stać na nie niewielu.

Podsumowując ofertę TP S.A., można użyć kilku jasnych określeń: droga i nie za-

wsze z odpowiednią jakością. Tak naprawdę tańszy i sprawnie działający stały dostęp do Sieci obecnie oferują tylko firmy prywatne (choć i tu zdarzają się różne przykre niespodzianki). Niestety, w zasięgu konkurentów monopolisty znajduje się nadal niewiele osób.

Sposobem na tańszy Internet może być dostęp radiowy. Poszczególni operatorzy stosują tutaj rozmaite technologie wykorzystujące różne częstotliwości fal radiowych. Równie zróżnicowane są też ceny (od kilkadziesiąt do kilkaset złotych) i, niestety, również jakość usług. Jak zwykle, wybierając operatora, warto dowiedzieć się z niezależnych źródeł, co o nim sądzą jego klienci.

Atrakcyjne warunki dostępu do Sieci zaczęli także oferować telewizje kablówki – niestety, ich propozycja skierowana jest do stosunkowo niewielkiej grupy klientów, gdyż przystosowanie całej instalacji do przesyłania danych pochłania ogromne sumy.

EL „Vedea”

ISP	Numer dostępowy
ArtNet	0-209214, 0-209414
HomeNet	0-209215, 0-209415
PDI	0-209216, 0-209416
Optimus	0-209217, 0-209417
C.U.K. Grot	0-209423
SM Media	0-209230, 0-209231
Polska On-Line	0-209233, 0-209433
ATCOM	0-209234, 0-209434
Zig-Zag	0-209236, 0-209436
Intertele S.A.	0-209496
Energis	0-209366, 0-209466

Aktualna lista ISP można znaleźć w Internecie, m.in. na stronach Telekomunikacji Polskiej S.A. – www.telekomunikacja.pl

Informacji dotyczących cen, zasięgu działania danego ISP i warunków korzystania z usług szukaj w Sieci

Decyzja należy do ciebie

Imperatorki 2002

Pierwszy kwartał nowego roku to czas podsumowywania wydarzeń z poprzedniego roku. Taką właśnie okazję stanowi organizowany przez Imperium Gier Wirtualnej Polski trzeci konkurs na najlepsze gry komputerowe. Idea tego rodzaju konkursu powstała w grudniu 1999 roku. Nazwa IMPERATORKI wzięła się od nazwy serwisu Wirtualne Imperium Gier.

W tym roku IMPERATORKI już dorosły, w związku z czym postanowiono zmienić ich miano na Ogólnopolską Galę Gier Komputerowych IMPERATORY oraz zwiększyć o dwie liczby przyznawanych nagród.

Ostatecznie specjalnie wykonane statuetki będą przyznawane aż w sześciu kategoriach:

1. Gra roku 2002
2. Najbardziej innowacyjna gra
3. Gra o najlepszej grafice
4. Gra o najlepszej oprawie muzycznej
5. Najlepiej zlokalizowana gra (najlepsze polskie wydane gry)
6. Najlepszy dystrybutor

Największe emocje z pewnością będą towarzyszyły nagrodzie w ostatniej kategorii. W ubiegłym roku bezkonkurencyjny okazał się Play It, który otrzymał wszystkie nagrody (dwie za MAXA PAYNE oraz po jednej za ALIEN VS. PREDATOR 2 i ARCANUM). Zobaczmy, komu tym razem przypadnie ten zaszczytny tytuł.

Jak co roku internauci będą mogli głosować na jedną z pięciu nominowanych gier. Zostaną one wybrane na podstawie głosów przedstawicieli mediów branżowych oraz dystrybutorów.

Oczywiście ci ostatni nie mogli głosować na własne tytuły. Pełna lista od naszych specjalistów znajduje się obok.

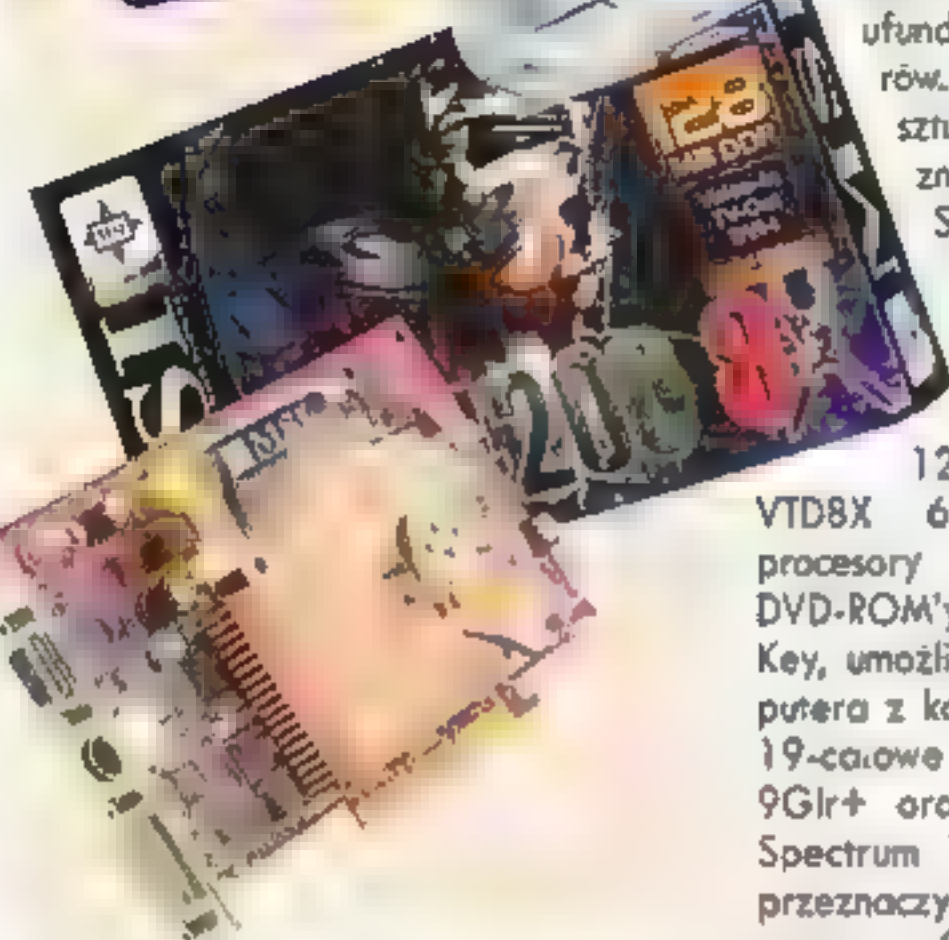
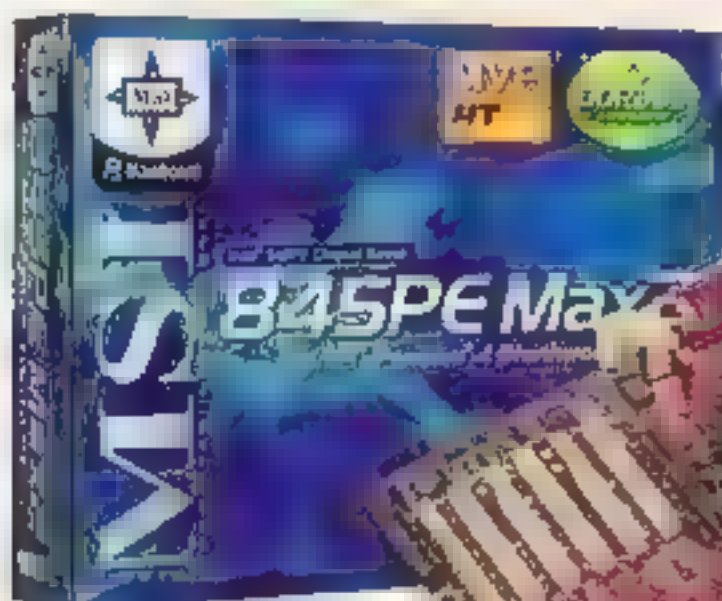
Należy jednak pamiętać, że w tym konkursie o wynikach nie decyduje żadne jury, lecz sami gracze. Od 5 lutego do 7 marca na stronie Imperium Gier www.gry.wp.pl pojawi się specjalna strona umożliwiająca głosowanie. Pamiętaj, że twój głos może zdecydować o zwycięstwie twojej ulubionej gry!

Wśród wszystkich osób

kursie zostaną rozlosowane bardzo atrakcyjne nagrody ufundowane przez sponsorów. W sumie jest ich 45 sztuk – dokładna lista znajduje się poniżej. Sponsor główny, firma MSI, ufundowała 8 kart graficznych GeForce 4 (jedną GF4 Ti4200-VTD8X 128 MB i 7 GF4 MX440-VTD8X 64MB), 3 płyty główne pod procesory Intel 845PE Max 2-Fir, 3 DVD-ROM'y 16x oraz 4 Bluetooth USB Key, umożliwiające np. połączenie komputera z komórką. AOC ufundował dwa 19-calowe monitory Spectrum 9Glr+ oraz sześć 17-calowych Spectrum 7Vlr. Firma Creative przeznaczyła na nagrody karty muzyczne SoundBlaster Audigy 2 i SoundBlaster Audigy Platinum, 3 zestawy głośnikowe Creative Inspi-

re (6.1 6700, 5.1 500 14.1 4400), kamerę internetową Web-Cam PRO eX, odtwarzacz plików mp3 MuVo 64MB, kartę grafiki GF4 3D Blaster4 Ti4200 oraz 10 firmowych plecaków.

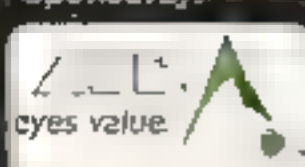
Portnem plebisytu jest oczywiście CLICK!. W numerze majowym przedstawimy zwycięzców w poszczególnych kategoriach oraz zamieścimy obszerną relację z rozstrzygnięcia konkursu. Uroczystą galę będziecie mogli zobaczyć w programie Hyper na platformie Cyfra+ oraz w Tilt TV na TV4.



Główny sponsor



Sponsorzy:



CREATIVE

Patroni medialni:



gry.wp.pl

Star Trek: Nemesis



Serial „Star Trek” cieszy się w USA gigantyczną popularnością. Nawet kara śmierci nie ma w tym kraju tak licznych i gorliwych zwolenników co przygady dzielnych i prawych pracowników Zjednoczonej Federacji Planet. Sęk w tym, że nad Wisłą hekkies są głośnie, ale równie liczni co miłośnicy nudyżnu zimę. W efekcie już od kilku lat kolejne „Star Treki” lądują od razu na kasetach wideo, z pominięciem premiery kinowej.

Kto wie, czy rok 2003 nie przyniesie w tej kwestii jakiś zmian. Firma UIP rozważy wprowadzenia „Star Treka: Nemesis” na duże ekrany. Jest to 10 część kinowej sagi o dzielnych zdobywcach kosmosu. Tym razem kapitan Picard (Patrick Stewart), android Data (Brent Spiner), a także świeżo poślubieni Riker (Jonathan Frakes) i Tril (Marina Sirtis) wyruszają z misją dyplomatyczną do Romulan. Osobnicy ci pragną ponownie przedyskutować traktat pokojowy z Federacją. Po przybyciu na planetę załoga Enterprise odkryje, że światu grozi duża poważniejsza niebezpieczeństwa... Reżyser Stuart Baird twierdzi, że za pomocą fabuły chce przekazać widzom, iż istnieje dość głęboka różnica pomiędzy tym, kim się jest, a tym, kim mogłoby się być. Dzięki temu film zyskuje ponoć drugie dno.

Dla większości aktorów ponowne spotkanie na planie stało się okazją do wspo-

mnienia. „Kiedy kręciliśmy zdjęcia w korytarzach statku Enterprise” — wspomina Jonathan Frakes — „zobaczyłem Patricka, Brenia i Marine. Poczulem się tak, jak gdyby zatrzymał się czas. Uwielbiam spotkania ze starymi przyjaciółmi. Miło tak ze poznawać nowych ludzi”. Wśród nich znaleźli się Tom Hardy (czarny charakter Shinzon), brytyjski aktor znany z „Kompanii Braci” i „Helikoptera w ogniu” a także Ron Perlman (wampiryczny Viceroy), facet o małpiej twarzy, kolarzony przede wszystkim z takimi filmami jak „Obcy: Przebudzenie” i „Jasie Róży”.

Reżyser poświęcił też w swoim filmie odrobinę miejsca problemowi klonowania. Na ekranie pojawia się wcześniejszy, prototypowy model androida Daty, a Picard przeżywa przygodę ze swoją romulańską-rainbową repliką Shinzonem. Szkoda więc, że Stanoch Zjednoczonych „Star Trek: Nemesis” nie odniósł komercyjnego sukcesu. Jego producenci w sposób kran-

cowo idiotyczny wybrali termin premiery filmu. Obraz wkradł się do kin na tydzień przed premierą „Dwóch wień” i został przez wojska Sarumana zmieciony z powierzchni Ziemi. W efekcie coraz głośniej mówi się o zawieszeniu produkcji kolejnych przeznaczonych dla kin odcinków. Zamiast nich powstanie parodia „Star Treka” („T)Raumschiff Surprise”. Łączy to film kontynuujący losy bohaterów „Busta Manitu”, obrazu, którego polską premierę zapowiedziano na koniec lutego 2003 roku.

Michał „Jasi” Zacharywski



ZACZYNA SIĘ OSTATNIA PODRÓŻ



STAR TREK NEMESIS

PARAN, TREVINO, MURPHY, STEIN, WARD, JONATHAN FRANKS, BRENT SPINER, LEVAN MURTON, MICHAEL DORN, DATES McJANNET, MARINA SIRTIS, JEREMY GOLDSMITH, PETER LAURITSON, BOB BINGWOOD, DALLAS PUETT, HERMAN ZIMMERMAN, JEFFREY L. KIMBALL, MARTY MORIESTEIN, GENE RODDENBERRY, JOHN LOGAN, RICK BERMAN, BRENT SPINER, JOHN LOGAN, RICK BERMAN, STUART BAIN

StarTrek.com

EMVO

click!

w kinach od 7 marca

FANTASY

onet

Solaris

Nawy film George'a Clooney'a („Ostry dyżur”, „Gniew Oceanu”) powstał na podstawie powieści najbardziej znanego polskiego pisarza science-fiction, Stanisława Lema. Wyreżyserował go doświadczony fachowiec, Steven Soderbergh („Traffic”, „Ocean's Eleven”), zaś wyprodukował sam James Cameron („Obcy: Decydujące Starcie”, „Terminator 2”). Mimo to „Solaris” poniósł finansową klęskę. Z 70 milionów dolarów wydanych na realizację i marketing do kas amerykańskich kin, wróciło zaledwie 15 milionów. Co zdecydowało o tej jakże dotkliwej porażce?

Wrócona akulturalność i bezumysłowość Amerykanów. „Solaris” nie jest reprezentantem klasycznego kina SF, takiego z kosmicznymi pogoniami, walkami na laserowe miecze i potworami czającymi się w mrocznych pieczarach. Lem (chodzi o pisarza, a nie znanego dystrybutora) wykorzystuje bowiem futurystyczną

konwencję do opisu psychologicznych konfliktów pomiędzy ludźmi, do odmalowania ich problemów, pragnień i potrzeb. Tym razem główny bohater przybywa do bazy unoszącej się nad tajemniczą oceaniczną planetą. Na miejscu odkrywa, że na stacji mieszka jego ukochana, lecz nieżyjąca od dawna żona, zaś poprzedni kapitan zmarł w przedziwnych okolicznościach. „Solaris” spodoba się więc przede wszystkim miłośnikom kina ambitnego, znacznie poważniejszego niż kosmiczne przygody królika Jar Jar Binksa.

Michał „Joel” Zacharzewski



Duch opancerzony

Anime „Ghost in the shell”, obok „Akiry”, jest najlepszym filmem animowanym, jaki kiedykolwiek dane mi było zobaczyć. Płynna animacja, dynamiczna akcja, do ostatniego szczegółu dopracowane tło, realizacja, jakiej nie powstydziłby się dobry film fabularny, i jeszcze ta muzyka... Po prostu ciarki chodzą po plecach. Powstał w 1995 roku „Ghost...” jest jednym z najsłynniejszych tytułów w historii japońskiej animacji. Za kanwę jego scenariusza posłużyła manga pod tym samym tytułem.

Tytułowy „ghost” jest dla cyborga tym, czym dla człowieka jest dusza.

Główny bohater mangi to ma-

lor Motoko Kusanagi, humanoidalny, zaopatrzonego w atrakcyjne kształty cyborg. Na niemal 350 stronach śledzisz działania pani major i jej towarzyszek z „sekcji

9”, ścigających niebezpiecznych hakerów i nieuczciwych polityków, walczących z terrorystami, handlarzami narkotyków i ze zbuntowanymi cyborgami „domowymi”. Wątek, który w filmie był motywem wiodącym, czyli polowanie na nieuchwytnego hakerka i sama jego postać na papierze pojawiają się zaledwie w trzech rozdziałach na dwanaście wszystkich.

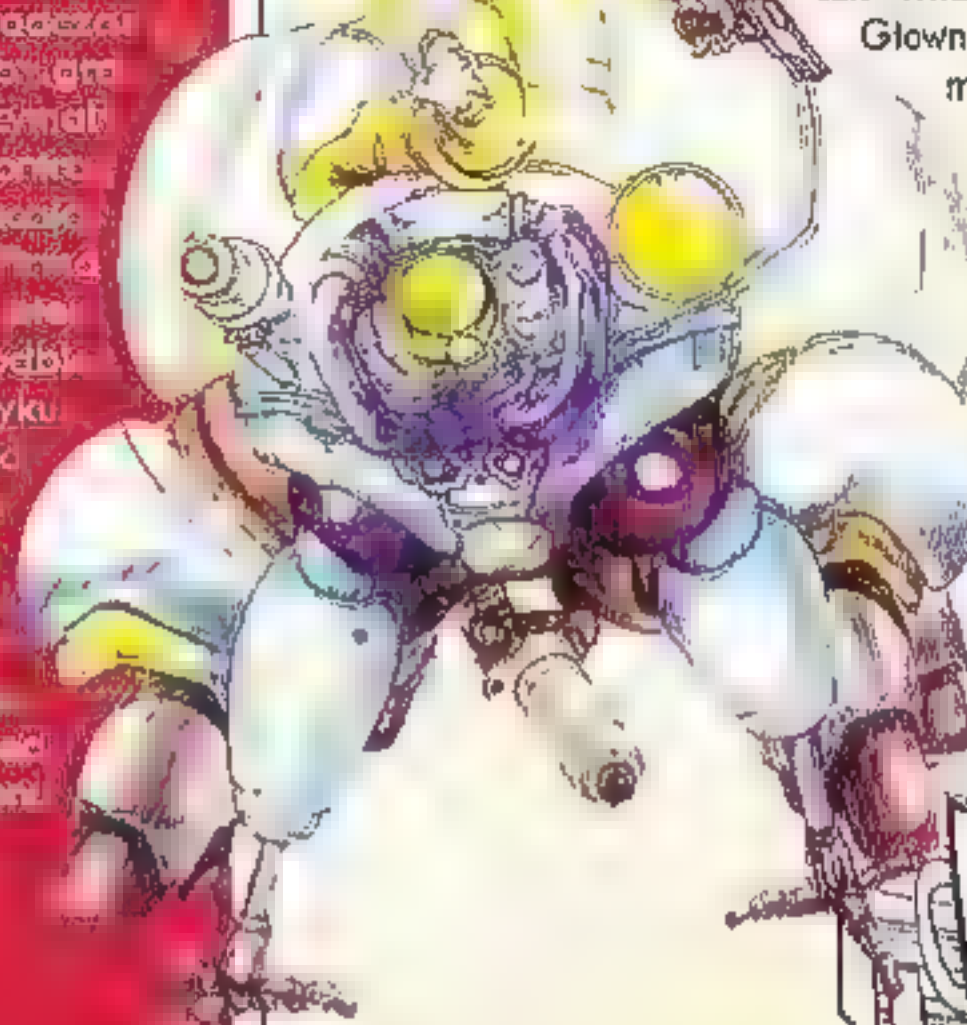
Sensacyjnej akcji nieustannie towarzyszą gabinety przepychanki ministrów, ambasadorów zaprzyjaźnionych krajów, szefów sekcji i wydziałów, przez co lektura nie jest leciutka. Miłośnikom „Czarodziejki z Księżyca” i „Dragon Balla” może się to nie

spodobać. Nie ma tu czarów, cudownie przybywającej mocy i nieprawdopodobnych wyjść z trudnych sytuacji. Jest za to brutalny świat, bezwzględna polityka, krew i pot. I oczywiście sama major Kusanagi, odziana w obcisły kombinezon (choć mniej zobowiązujące kreacje również się trafiają...).

Marcin Kulakowski

1991© Shiro Masamune

2002© for the polish edition „J.P. Fantastico”



Radio internetowe

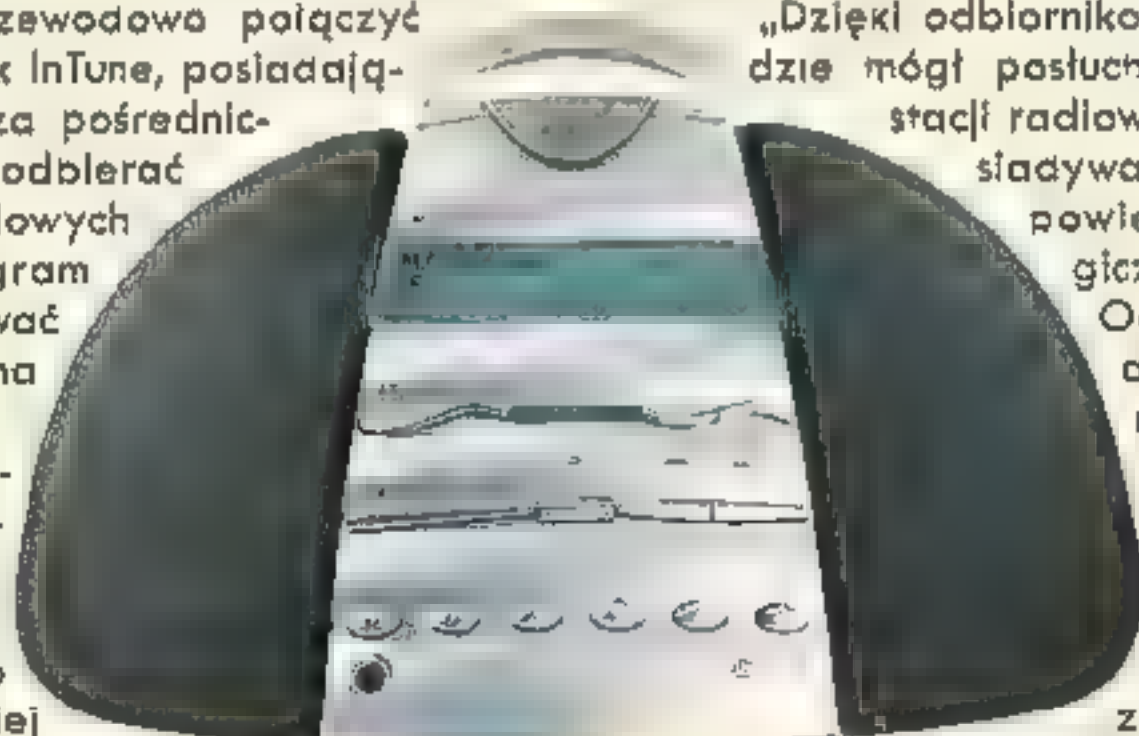
W trakcie Consumer Electronics Show zaprezentowano radio przystosowane do odbierania sygnału z Internetu. Urządzenie GlobalTuner InTune 200 to mały przenośny odbiornik, który można bezprzewodowo połączyć z komputerem. Użytkownik InTune, posiadający dostęp do Internetu, za pośrednictwem komputera może odbierać sygnał setek stacji radiowych transmitujących program w Sieci oraz odsłuchiwać utwory przechowywane na twardym dysku.

Przedstawiciele producenta urządzenia, brytyjskiej firmy PDT, powiedzieli, że urządzenie może się przyczynić do upowszechnienia w Wielkiej Brytanii szerokopasmowych łącz Internetowych. W ramach akcji promocyjnej łącz tego

typu British Telecom będzie sprzedawać radio InTune po obniżonej cenie. Firma PDT, która planuje premierę InTune w kwietniu tego roku, wyceniła urządzenie na 179 funtów.

„Dzięki odbiornikowi InTune użytkownik będzie mógł posłuchać ulubionej muzyki lub stacji radiowej bez konieczności przesiadywania przy komputerze” – powiedział dyrektor strategiczny PDT, David Holder. Odbiornik jest lekki i mały, a tym samym idealny do noszenia po mieszkaniu. Łączność bezprzewodowa zapewnia odbiór sygnału w promieniu 300 m od stacji bazowej, tak więc radio można zabrać ze sobą nawet do ogrodu.

InTune posiada stację bazową zapewniającą połączenie z komputerem, wpinaną w port USB.



Mini MP3

Firma Seagrand wprowadza na rynek japoński wyjątkowo cienki, wyposażony w możliwość zapisu odtwarzacz audio, który bez problemu zmieści się w wizytowniku biznesmena. RAVEMETA CardRec – bo tak nazywa się urządzenie – ma wymiary 9,8 x 77 x 54 mm, waży zaledwie 55 g. i odtwarza pliki w formatach MP3, WMA oraz ADP. Nowy produkt Seagrand posiada wbudowany mikrofon mono i będzie oferowany w trzech wersjach różniących się pojemnością pamięci – 128MB, 192MB i 256MB. Ceny poszczególnych modeli będą wynosić – odpowiednio – 195, 235 i 285 USD. Najtańsza odmiana odtwarzacza może pomieścić blisko 9 godzin dźwięku zarejestrowanego przez mikrofon lub 2 godziny wysokiej jakości plików MP3. Z komputerem odtwarzacz łączy się przez port USB.



Za kółkiem...

Nowý program wspomagający naukę do egzaminu na prawo jazdy pojawił się już w sklepach. KLRS „PRAWO JAZDY 2003” składa się z czterech modułów. Najważniejszy z nich to zestaw kilkunastu testów sprawdzających wiedzę teoretyczną. Nie zabrakło wśród nich klasycznych krzyżówek, wzbogaconych o możliwość przyjrzenia się sytuacji na drodze z kilku różnych ustawień kamery. Pomiedzy pytaniami można się szybko przemieszczać, zaś komputer od razu mówi, czy udzielona odpowiedź jest prawidłowa. Pozostałe moduły to zestaw tablic ze znakami drogowymi, kodeks drogowy oraz prosty poradnik dla kierowców, zawierający podstawowe informacje o samochodzie i udzielaniu pomocy w nagłych wypadkach. Program KURS „PRAWO JAZDY 2003” uzyskał akceptację Stowarzyszenia na Rzecz Poprawy Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego „Droga i Bezpieczeństwo”. Co ważne, kosztuje mniej niż egzamin teoretyczny – niecałe 20 złotych. Może więc warto się sprawdzić przed przystąpieniem do prawoziego testu?

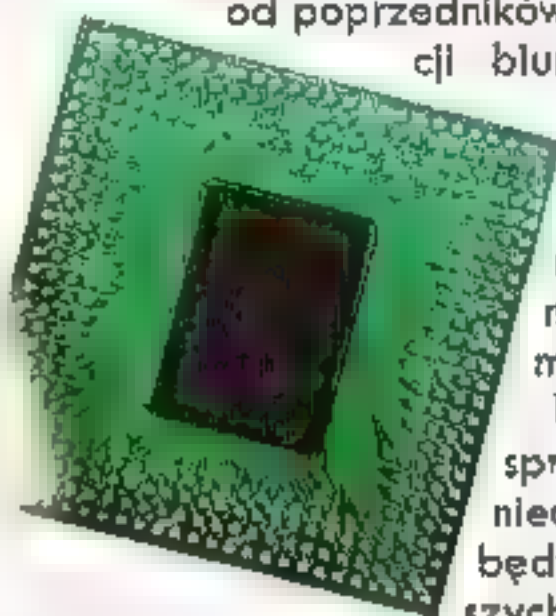
Szyfrujący procesor

Nowý procesor Via Technologies – model C3 1GHz – posiada zintegrowany generator liczb losowych „Padlock”, służący do szyfrowania danych. Twórcy oprogramowania mogą wykorzystać „Padlock” w procesach zabezpieczania informacji. Pomoże w tym narzędzie programistyczne udostępnione przez producenta procesora. VIA jest przekonana, że „Padlock” znajdzie wiele zastosowań – od komputerów po elektronikę użytkową. Wprowadzenie podobnych mechanizmów w swoich produktach zapowiedziały już m.in. Intel i Transmeta.

Zainteresowanie zwiększaniem bezpieczeństwa danych nie słabnie, a obawy przed wyciekiem poufnych informacji podsyła opublikowany niedawno raport studentów MIT, którzy ze starych dysków twardych kupionych w Internecie odzyskali tysiące numerów kart kredytowych. Nowy procesor VIA to jednak

nie tylko zwiększone bezpieczeństwo, ale też lepsza wydajność. Według zapewnień producenta, oparty na nowym rdzeniu Nehemiah chip działa o 20% szybciej od poprzedników przy obsłudze aplikacji biurowych i aż o 50% szybciej przy pracy z multimediami. Chip został wyprodukowany w technologii 0,13 mikrona, jego pobór mocy wynosi 11,25 W.

Układ C3 1GHz do sprzedaży trafi pod koniec miesiąca. Tradycyjnie będzie to jeden z najtańszych procesorów na rynku – jego cena wyniesie około 35-45 USD. Procesory C3 coraz częściej znajdują zastosowanie w małych, tanich komputerach oferowanych na rynkach USA i Europy Zachodniej. Znaczna część produkcji wciąż jednak trafia do Indii i Chin.



Paker na poważnie

Piszę do was, ponieważ nie podobał mi się list zatytułowany „Będę Pakerem”. Chodzi mi o to, że jeśli chłopak chce chodzić na siłownię, niech chodzi, bo to nic złego w końcu, ma do tego prawo. A wy od razu piszecie, że będzie chodził w dresie z kijem... Odbiło wam. Też czasem chodzę na siłownię i nie mam pryszczu na plecach ani nie ubieram się w dresiki. Dobra, teraz tego koleś trochę opierzę. Po pierwsze, nie szpanuj tak tym, że będziesz pakować, a po drugie, nie wydaje mi się, żeby ci kasy za brakło. Ja chodzę na siłownię, kupuję CLICKA! i każdy dodatek, np. Fantasy, i jakoś kaski nie brakuje. A poza tym nikt nie będzie płakał za tobą. Myślisz, że jak przestaniesz kupować CLICKA!, to Frogger popełni samobójstwo?

Skotnik

Sprzedam ci pewną nowinę: nie każdą odpowiedź w tym dziale należy traktować śmiertelnie poważnie! To nie msza święta ani przemówienie Leszka Młynarza :). Każdy wysiłek fizyczny jest dobry (czy bicie żony, czy ćwiczenie hantlami, gdyż liczy się przecież ruch, a nie obiekt), ale nie należy przesadzać. Jeśli jedno zajęcie, jedna czynność zaczyna przesłaniać ci świat, to znak, że dzieje się coś złego. Chyba, że tą czynnością jest seks, co świadczy o tym, że jesteś najzupełniej normalny, a świat stoi przed tobą, hem, hem, otworem.



Kultyści w akcji!

Wielki Randallu! My, wyznawcy twojego kultu wielce ubolewamy, że zostałeś obrażony przez debila/hakera z Podlasia, który zostanie zgładzony! Amerykańscy snajperzy już czekają na nasz rozkaz. Prosimy cię unieść o płakat z Dragon Ball, najlepiej z Gogetą. Tworzący i ich przywódca.

Pantlender

Sluszenie, chłopaki. Bóg jest wielki, a Randall jest jego prorokiem! Chcia-

Moi drodzy

W jednym z listów Cracker przypomniał mi o bardzo ważnej sprawie: otóż w zeszłej przeszłości, dawno dawno temu, kiedy Frogger był jeszcze małą dziewczynką, obiecywałem, że najbliższy list w numerze zostanie nagrodzony prezentem. Wróćmy więc do tego dobrego obyczaju. Prezenty w tym numerze – gry NEVERWINTER NIGHTS otrzymują Cracker (za cenne przypomnienie) oraz Codname 52 z Dżaberłotkami. Oczywiście dostaną, jeśli przysła mi swoje adresy domowe (z tego samego konta mailowego, z którego wysłał opublikowane tutaj listy).

tem tylko was poinformować, że Frogger również mnie czasem obraża. Jest jak uprzykrzona mucha brzękająca przy uchu. Zrobicie coś z tym fantem?



Frogger pakuje się na żula

Randall, skąd wytrzasnąłeś taką super ksywkę? Dlaczego na listy odpowiada Randall, a Frogger musi się pakować na żula? Frogger będzie mnie za to pytanie ubóstwiać!

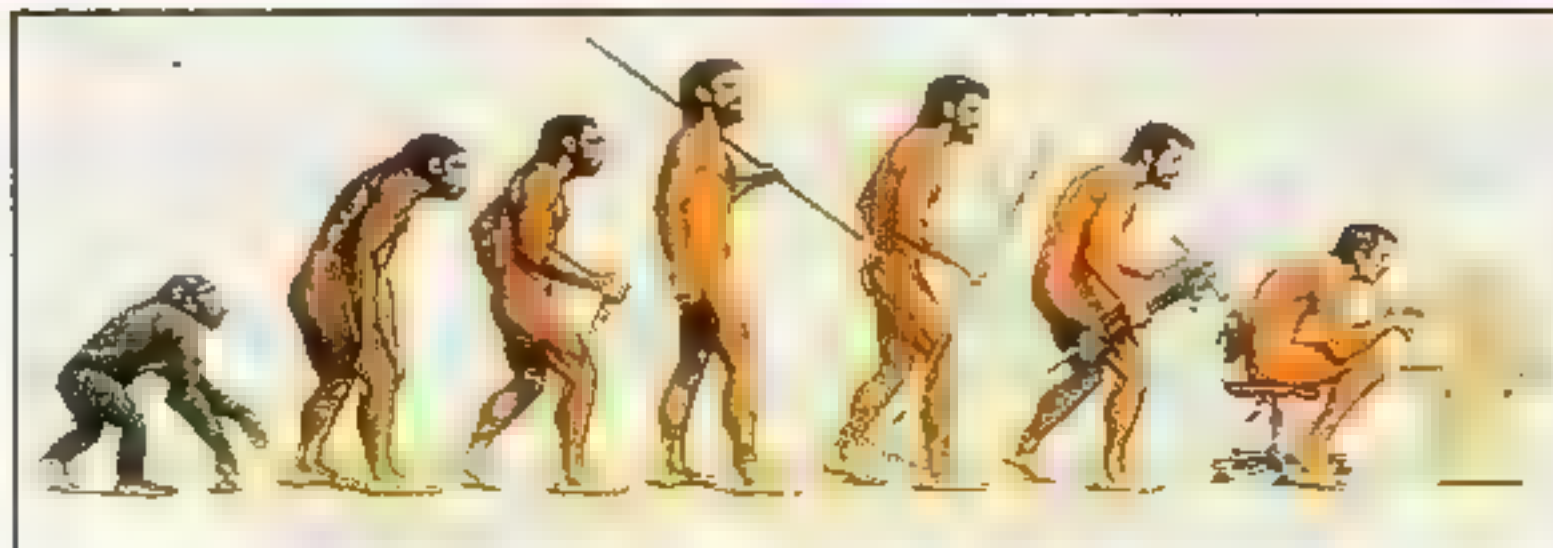
Szczepan

Masz dobry gust, chłopie! Dawno, dawno temu w amerykańskiej TV był taki serial „Randall i duch Hopkirka”, którego twórcą również podobała się ksywka Randalla i nadali ją głównemu bohaterowi :). Eee tam, na żula... Po prostu nie chcę psuć Randalliowi radości z odpisywania na listy (to jego dział, a ja zajmuję się daleko ważniejszymi sprawami). Reaguję więc tylko w przypadkach, gdy pytanie adresowane jest bezpośrednio do mnie lub gdy chcę zdementować haniebne kłamstwa tego małego, plugawego prowokatora :) – Frogger.



Tęsknię za starymi, dobrymi czasami...

Ech... Piszę wyjątkowo zbulwersowana. Przeglądając stare numery CLICKA!, znalazłam fragment: „Nasza strona ruszy w przeciagu paru tygodni”. Ten numer był sprzed około półtora roku! Moja reakcja brzmiała... Nie do powtórzenia przy delikatnych zmysłach W. C. Randalla :), inaczej: no_comments... Czy można poznać adresy osób tworzących tę stronę? Bo mnie już czasem krew zalewa, kiedy któryś tam raz wpisuje



www.click.pl, a tu znowu klęska. Kiedyś ludzi niewywiązujących się z obowiązków prowadzono na szafot... Ech, stare, dobre czasy.

Pisaliście, że Frogger kupił sobie kotka. Czy pod nieobecność właściciela nie dobrał się do niego Randall? To by tłumaczyło ten dziwny wygląd zwierzątka! I niech W. C. Randall tym razem opanuje się z „wirtualnymi czasami”. Nie będzie chyba(?) bił dziewczynek?

Seminx

Na temat strony internetowej CLICKA! i procesu jej tworzenia nie mam do powiedzenia nic, co nadawałoby się do druku. Niemniej uwagę o starych, dobrych czasach uważam za bardzo interesującą... Mój kotek miewa się znakomicie (zdjęcie poniżej po prawej) i staram się go trzymać jak najdalej od Randalla, bo to zboczenie i sadysta – Frogger.



Więcej, więcej...

Kurde, jak fajnie, że mam modem i mogę do was napisać. Mogłbym was chwalać pod niebiosa, ale po co? Inni to robią za mnie (w średniowieczu mówiło się na nich paze). Wasze pismo – fakt – bardzo mi się podoba. Ale... Więcej humoru, przydałby się cennik sprzętu i więcej nowinek technicznych. Za dawnych czasów (kiedy byliście dwutygodnikiem), wyrzekaliście się zmiany na miesięcznik z powodu mniejszej aktualności pisma. A teraz opisujecie gry, które ukazują się na długo (jak, miesiąc) przed wydaniem

numeru. Aha – Randall! i Randall są zajębiści. A gdzie są nagrody za listy?

Cracker

Wiesz, my mamy tylko kilkadziesiąt stron. Naprawdę trudno co miesiąc zmieścić wszystkie informacje dotyczące gier i jeszcze napisać coś o technicznych nowinkach, sprzęcie, dodać szczyptę humoru, rozbudować dział listów... itp., itd. Cennik sprzętu w miesięczniku to kiepski pomysł – ceny zmieniają się z dnia na dzień, a jeśli chcesz przyrzeć się aktualnym cenom, to przecież masz Internet! Skorzystaj na przykład ze strony www.wgk.waw.pl. Jeśli chodzi o terminy ukazywania się gier, to panuje ogólny cyrk i amatorszczyzna. Firmy nie dotrzymują dat ustalonych w planach wydawniczych, publikują gry z wielomiesięcznym opóźnieniem w stosunku do Zachodu.



O Morrowindzie i pysku Randalla

Mam do was pytanie, jak wszyscy inni. Pewnie wiecie, że jeśli kupi się trzy największe RPG Icewind Dale 2 PL, Neverwinter Nights PL i Morrowind PL (The Elder Scrolls 3) to można dostać Icewind Dale lub Fallout Tactics. Oto pytanie: czy masz nieograniczony limit czasu (jak w Milionerach)? Czy jeśli kupi się Morrowind, wersja kinowa, to jest to Morrowind PL?

PS. Randall masz ryja, jakby cię zdepłotal nosorożec.



Coś dla wszystkich miłośników zwierząt i ich ulubionego sposobu okazywania miłości swojemu właścicielowi.



Mają do dyspozycji taką wannę, w której nas zapewne byłaby czysta jak iza. Aż strach pomyśleć, ile takie cacko może kosztować. Z drugiej strony... na to jak odro-

EVOLUTION OF MAN...



and woman.



Tak, macie cały czas, jaki pozostał światu, by skorzystać z promocji firmy CD Projekt. Tak, wersja kinowa to wersja PL – żadnej innej nie ma na polskim rynku. I wreszcie tak, ryj Randalla rzeczywiście wygląda jak po starciu z maską TIR-a. Ale to nie jego wina: jak był mały, to wypadł z kolyski na lew, stoczył się po schodach i wyturzył na ulicę, prosto pod nadjeżdżającą śmieciarkę. Ledwo go poskładali... – Frogger.



Randall – Złototwórca

Jestem waszym stałym czytelnikiem i zawsze uważałem waszą gazetę za hmm... oryginalną. Ale od kiedy zaczęliście wydawać CLICK-FANTASY, po prostu zrozumiałem, że jesteście Genialni (widzę, że rzeczywiście, czego dotknę się pan Randall, zamienia się w złoto). Tak tak, pan Randall lubi się dotykać! – Frogger. A ostatni numer razem z książką... Cud miód i cukierki! Jak przeczytałem pierwsze opowiadanie, zacząłem płakać z zachwytu. Opowiadanie „Gdzie diabeł mówi dobranoc” i opowiadanie pana Sapkowskiego są wręcz tego, normalnie... Brak mi słów. Oby tak dalej. Z niecierpliwością czekam na kolejne numery, z drżącymi rękoma i pełen nadziei na solidną dawkę zabawy.

Paweł

Randall cię lubi, Paweł! (Dalszego ciągu nie będzie, bo Randall padł zemdlony na podłogę...)



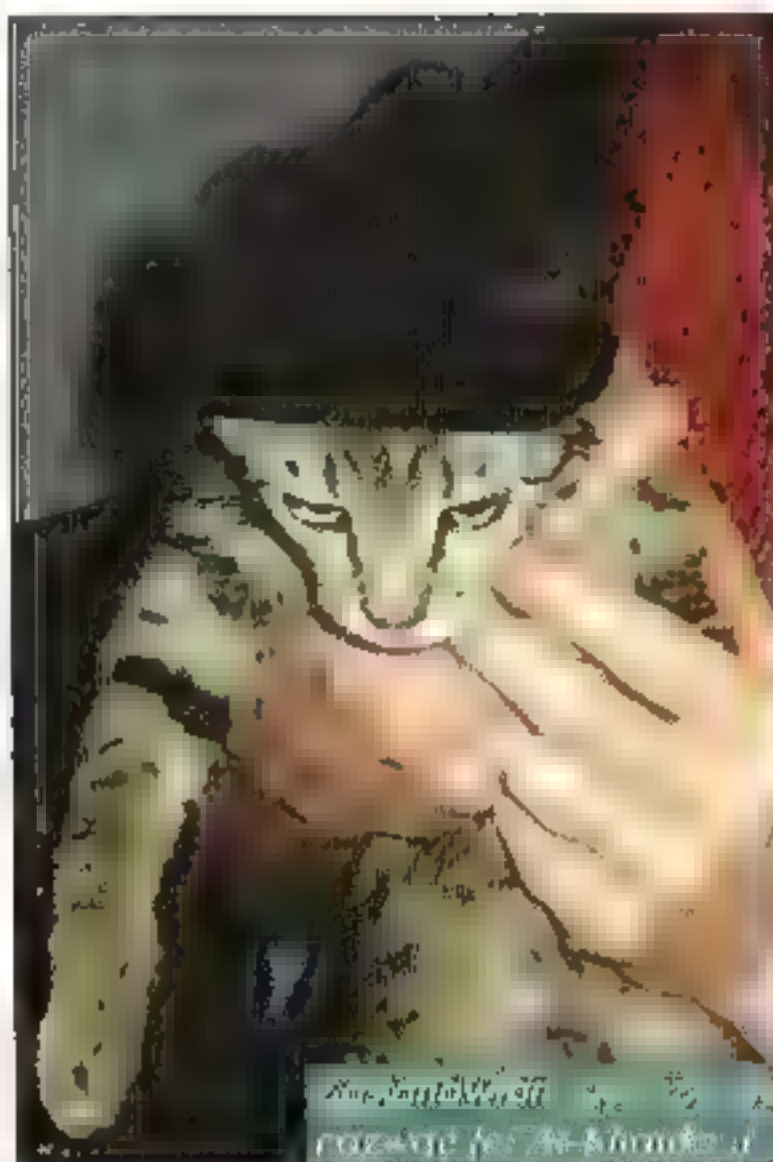
Seksowne blondynki

Wiemy, że nie macie czasu odpisywać na listy, ale jak widzicie nasz list w skrzynce, to powinniście porzucić wszystkie czynności i odpisać. Wiedząc, że napisanie listu przez nas zdarza się raz na 3-4 lata (chyba że nas ktoś zdenerwuje, wtedy piszemy co miesiąc). W naszym posiadaniu znajduje się 40 numerów CLICKA i jeśli nie spełnicie na-

szych żądań, polejemy je benzyną i podpalimy, a kasety wideo z ogniska wyślemy do redakcji. Po pierwsze: głupie podpisy pod screenami mają zostać przywrócone! Po drugie: więcej humoru w CLICKU! (np. wasze zdjęcia). Oprócz Randalla siedzą tam same buraki. Frogger weź się do roboty, nie daj się zastraszyć, bo nie pozwolimy, żeby zrobił z tobą to, co z Kroogarem. Po trzecie: więcej zdjęć seksownych blondynek (CDA ma ich pełno). Sponiewierajcie z bólem jakąś grupę społeczną, co spowoduje ożywione dyskusje na wasz temat, sprzedaż wzrośnie i będziecie mieć więcej funduszy na kartki. I tak wiemy, że nie wydrukujecie tego listu (tak jak poprzedniego), bo jest w nim za dużo słusznej krytyki.

Codname 53 & Dżaberfoki

Co do poniewierania grup społecznych, to mi się nie chce. Ze swoich podatków utrzymuję kilku górników z bankrutujących kopalń, kilku rolników, którzy wolą chlać wódę, zamiast pracować, i kilku ministrów, którzy fundują sobie autka za minimum 150 tysięcy za sztukę. Tak więc generalnie ja bym ich wszystkich nie poniewierał, tylko przeszedł gdzieś, gdzie jest BARDZO niezdrowy klimat.



TOP-13

LISTA PRZEBOJÓW

1. **Grand Theft Auto 3** (PC) (100%)
2. **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (PC) (98%)
3. **Final Fantasy X** (PS2) (95%)
4. **The Sims** (PC) (92%)
5. **Dialo 2** (PC) (90%)
6. **Heroes of Might & Magic IV** (PC) (88%)
7. **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (PC) (85%)
8. **Soldier of Fortune 2** (PC) (82%)
9. **Mafia** (PC) (80%)
10. **Final Fantasy X** (PS2) (78%)
11. **Harry Potter i Kamień Filozoficzny** (PC, PS2, GBA, GBC) (75%)
12. **Tony Hawk's Pro Skater 3** (PC, PS2, GBA) (72%)
13. **Max Payne** (PC) (70%)

Na gry możesz głosować, używając numerków, które podano w czerwonych kółeczkach, np. **LPCL.023**. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer **7164**, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. **LRCL.HETTERINGS**.

- | | |
|---|---|
| 01 Commandos 2 – PC | 01 Devil May Cry – PS2 |
| 02 Dungeon Siege – PC | 02 Duke Nukem Manhattan... – PC |
| 03 Medieval Total War – PC | 03 Etherlords – PC |
| 04 Morrowind – PC, Xbox | 04 GT Concept Tokyo ... – PS2 |
| 05 Tekken 4 – PS2 | 05 Metal Gear Solid 2 – PS2 |
| 06 Twierdza – PC | 06 Baldur's Gate: Dark ... – PS2 |
| 07 Return To Castle ... – PC | 07 Frequency – PS2 |
| 08 Virtua Fighter 4 – PS2 | 08 Halo – Xbox |
| 09 Icewind Dale II – PC | 09 Might & Magic IX – PC |
| 10 SS: The Second ... – PC | 10 Pikmin – GCN |
| 11 Dead or Alive 3 – Xbox | 11 Project Eden – PC |
| 12 Gorasul: Dziedzictwo ... – PC | 12 Rally Championship ... – PC |
| 13 Gothic – PC | 13 Silent Hill 2 – PS2 |
| 14 Civilization III – PC | 14 Wizardry 8 – PC |
| 15 Age Of Wonders 2 – PC | 15 Disciples 2 – PC |

Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości w SMS – bez dodatkowych znaków, odstępów itp. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest w każdej sieci GSM. Wśród głosujących rozlosujemy nagrodę niespodziankę!

Co wybrać...

Zbieram wasze czasopismo dopiero od trzech numerów, ale bardzo mi się podoba. Mam do was kilka pytań:

1. Mam stary komputer i chcę kupić sobie nowy z Athlonem XP 1800+ i 256 MB DDRAM PC266. Który system nadawałby się bardziej do tego komputera: Windows 98 SE czy Windows XP Home Edition?

Zdecydowanie Windows XP.

2. Jaka płyta główna nadawałaby się najlepiej do AMD Durona 1300, a jaka do AMD Athlon XP 1800+? Czy ECS K7VTA3 jest odpowiednia do obu tych procesorów?

ECS będzie pasować do obu procesorów, ale nie polecamy tej marki, gdyż produkty nią oznaczone miewają duże problemy. O wiele lepszym wyborem będzie Asus, MSI, Gigabyte lub Epox.

3. Co ma sugerować „Duron 1200” w nazwie płyty ECS K7SEM+Duron1200.

Jest to płyta główna z wbudowanym na stałe procesorem AMD Duron 850.

4. Podajcie mi, jakie firmy produkują dobre i tanie nagrywarki. Czy nagrywarka Lite-On 48/12/48 za 311 zł to dobry zakup?

Nie ma dobrych i tanich sprzętów. Najlepsze napędy CDRW robi Teac i TDK, zaś Lite-On to niższa klasa średnia. Za tę cenę jak najbardziej warta zakupu.

5. Jaki dysk twardy wybrać: 40, 60 czy 80 GB?

Karol Jaje

60 lub 80 – 40 już się nie opłaca.

Filmy na PC

Mam na imię Marcin. Czytam was od samego początku. Jesteście cool. Mam kilka pytań: Czy na moim pececie mogę odtwarzać filmy w jakimś formacie (jakość nie gra roli)? Mam Voodoo, Pentium II 233, 32 MB RAM.

Formaty MPEG i VideoCD nie powinny w twojej konfiguracji sprawiać żadnych problemów.

Czy da coś dołożenie 128 MB?

Jak najbardziej. W dzisiejszych czasach 32 MB to bardzo mało...

Jak mogę sprawdzić, jaką mam szynę pamięci RAM?

W komputerze z PII 233 szyna systemowa to 66 MHz.

Problem z myszą

Witaj Redakcjo! Na początku listu chciałbym was wszystkich pozdrowić. Mam problemy z moją myszką. Nie znam nazwy firmy, ale podam znak A4 TECH, poza tym mam Pentium 3 450 MHz, nVIDIA Riva TNT2 M64, kartę muzyczną SoundBlaster i CD-ROM LG 52x. Myszka po paru minutach używania peceta zaczyna świrować – zachowuje się tak, jakbym machał nią we wszystkie możliwe strony na raz i naciskał przyciski.

Piotr

„Gryzoń” prawdopodobnie jest uszkodzony. Pora kupić nowego, najlepiej jakiejś znanej, porządnej firmy.

Źle mi się gra...

Siema! Mam problem. Kupiłem sobie niedawno komputer. Mam PII 350 i 128 MB RAM. Gra w FIFA 2003 i GTA3 nie należy do przyjemności. Zmieniłem kartę graficzną na GeForce 2. Powiedzcie, jaki mam kupić procesor i jak powiększyć RAM.

Patryk

Powiększenie RAM'u to prosta sprawa – trzeba kupić 256 MB SDR SDRAM i włożyć w płytę główną. Z procesorem będzie trudniej, bo nie wiadomo, jaką masz płytę główną. Zakładam, że powinna obsługiwać Celerona 800. Te zmiany jednak nie wystarczą. Niestety, GF2 to już przedpotopowa karta i do grania w bardziej zaawansowane produkcje, takie jak GTA3, wypadłoby zaopatrzyć się w Radeon 8500, 9000 lub GeForce 3.

Tani i dobry

Chcę kupić dobry komputer. Taki, żeby był tani i dobry. Proszę, pomóżcie mi. Zastanawiam się nad AMD Athlon XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 2 MX400 64 MB, dysk 40 GB, DVD, mysz i klawiatura, monitor Logix 17", a cena wynosi 2300 zł. Czy to dobry wybór? Czy komputery kupowane w supermarketach da się rozbudować?

Podany zestaw jest bardzo źle spawany – za mocny procesor, przedpotopowa grafika i mało pamięci. Radzimy kupić Athlona XP 1.7+ z płytą ASRock lub Shuttle AK32, do tego 512 MB RAM SDR, Radeon 9000, reszta bez zmian. Komputery z supermarketów to wielka niewiedza. Nie warto ich kupować, ponieważ składają się z komponentów najniższej jakości.

Jakie Windows?

Który Windows jest najlepszy do gier i nauki?

Windows Xp Home Edition.

Co jest nie tak?

Mój Personal Computer nie potrafi mnie odpowiednio zadowolić. Chciałbym się dowiedzieć, co jest jego słabą stroną. Oto jego parametry: procesor AMD Athlon XP 1800+, płyta główna Shuttle AK12KT266A, pamięć RAM 256 MB DDR, dysk twardy 60 GB Samsung, karta GeForce 4 MX-420.

Opisana przez ciebie konfiguracja nie należy do najsłabszych. Co prawda karty graficzne z serii MX nie są najszybsze, a 256 MB pamięci można rozbudować, ale i tak nie powinieneś mieć problemów z większością aplikacji... Nie piszesz nic więcej o tym, co dokładnie ci się nie podoba.

Za wolne płyty CD

Pewnego pięknego dnia potrzebowalem kupić czyste płytki kompaktowe o szybkości 48x. W sklepie, do którego się wybrałem, były w sprzedaży płytki znanej i cenionej przez wszystkich, sławnej na całym świecie firmy TDK. Wszyscy moi znajomi polecali mi produkty tej firmy. Kupiłem 10 sztuk płyt TDK d-view color o prędkości 48x.

Zadowolony z zakupu wróciłem do domu, gdzie postanowiłem nagrać coś na płytkę z prędkością 48x. Program Nero wykazał jednak, że nie jest to

możliwe. Sprawdziłem płyty na programie Nero CD Speed. Wynik okazał się wnerwiający, płyty mogą być nagrywane z maksymalną prędkością 31.42x. Słynna na całym świecie firma TDK pakuje w pudełko na płyty jedno wielkie g***. Zresztą nie tylko ona, Akssos również nie jest święta. A Platinium robi nośniki CD-RW o pojemności jedynie 674 MB, a na płycie pisze 700 MB. Oszukiwanie zaczyna być już denerwujące, tym bardziej, że ja płacę i wymagam, a producenci mnie olewają, zresztą nie tylko mnie. Na świecie jest już za dużo chamsstwa!!!

Jakub

Może cię zmartwie, ale winę tu mogą ponosić nie tylko płyty CD, ale także nagrywarka, sterowniki do niej czy sam program nagrywający. W wypadku programu Nero Burning Rom może okazać się konieczna aktualizacja sterowników ASPI (odpowiednie pliki znajdziesz na stronie www.ahead.de). Co do pojemności płyt to możemy jedynie powiedzieć, że... takie są efekty korzystania z nośników przeciętnej klasy.

Tną się DivX'y

Mam pewien problem. Kupiłem sobie RADEONA 7500 PRO 64MB DDR i rzecz tkwi w tym, że mi się filmy tną. W czym może tkwić problem? Jak zrobić, żeby się nie cięły? Zainstalowałem najnowszego DivX'a z waszego CD i dalej mi się tną. Przeinstalowałem Windowsa 98 i nic nie poskutkowało. Mój sprzęt to: Celeron 400, 64MB RAM. Proszę, pomóżcie!

Przyczyną problemów może być za wolny procesor lub dysk twardy o małej przepustowości (np. ATA 33/66). Spróbuj też zainstalować nowe sterowniki do karty graficznej oraz nowe DirectX.

Która karta?

Mam zamiar kupić kartę graficzną. Czytałem milion razy niedawno wydany numer z kartami graficznymi i dalej nie mogę się zdecydować. Myślę o kartach do około 700 zł. Biorę pod uwagę: GeForce 3 Ti 500, ATI Radeon 8500. Słyszałem też coś o Radeonie 9000 128 DDR, który jest ponoć dobry.

W chwili obecnej to firma ATI wyznaczyła kierunek w wyścigu producentów kart graficznych. Z wymienionych przez ciebie modeli polecilibyśmy ATI Radeon 8500 jako najbardziej optymalny (i najszybszy z tej trójki).

click!

Praktycznie co miesiąc mają miejsce premiery nowych, szybszych procesorów, dysków twardych, kart graficznych itp. Kupowanie tych nowinek nie zawsze ma sens – często nowe konstrukcje nie posiadają odpowiednio dopracowanych sterowników czy też mają błędy w oprogramowaniu. Jeśli nie chcesz być obiektem eksperymentów producenta sprzętu, poczekaj na kolejne wersje urządzeń, korzystające z nowych technologii. Przed zakupem zgromadź też jak najwięcej informacji od użytkowników (lub testerów) danego sprzętu.

Rozwiązania konkursów

Nr 11/2002 – roczna prenumerata CLICK:

Grzegorz Cieślak z Warszawy, Jan Kolodziejczyk z Kalków, Dariusz Mikołajczyk z Koźminka

Nr 12/2002 – klawiatura multimedialna:

Barbara Oziębłowska z Wałbrzycha

Nr 12/2002

– Kasety video Spider-Man:

Michał Rofalski z Warszawy, Piotr Zając z Wilczyna, Arkadiusz Wach z Lubartowa, Krzysztof Rychlicki z Żor, Mariusz Gajda z Łodzi

Zegariki + czapeczki Spider-Man:

Janusz Wojcieszak z Łęborka, Marta Chade z Puszczykowa, Marcin Kuba z Okuniewa, Przemysław Roczalski z Jaworzna, Rafał Stojak z Sosnowca

Nr 12/2002

– DVD Włodek Pierścieni:

Aukasz Świątkowski z Ostrowa Wilk., Leszek Morsztyn z Koszyc, Szymon Rosiak z Kępic, Paweł Gawlak z Kozich Główn, Maciej Gasiuk z Siemiatycz

– Koszulki + czapeczki Włodek Pierścieni:

Michał Purał z Poznania, Krystian Kita z Zawiercia, Piotr Myślak ze Świdca, Jachwiga Martyniuk ze Szczecina, Jacek Dereń ze Straszyna

Przypominamy, że warunkiem otrzymania nagród jest możliwość kontaktu ze zwycięzcą konkursu. W sytuacji, gdy nie będzie możliwe dodzwonienie się do wylosowanych osób, nagrody przechodzą do następnych konkursów.

Redakcja CLICK! serdecznie przeprosza za wszystkie opóźnienia, jakie ostatnio pojawiły się w wysyłce nagród. Przyczyną tej kłopotliwej sytuacji są kłopoty z uzyskaniem od naszych sponsorów obiecanych przez nich nagród. Pragniemy poinformować, że ze swojej strony czynimy wszystko, aby wymusić terminowe dostarczanie nagród do redakcji, jednak nie zawsze jest to możliwe. Bardzo prosimy o cierpliwość – możemy obiecać, że na pewno wszystkie przesyłki dotrą do nagrodzonych, choć w niektórych wypadkach czas oczekiwania może się znacznie wydłużyć.

reklama



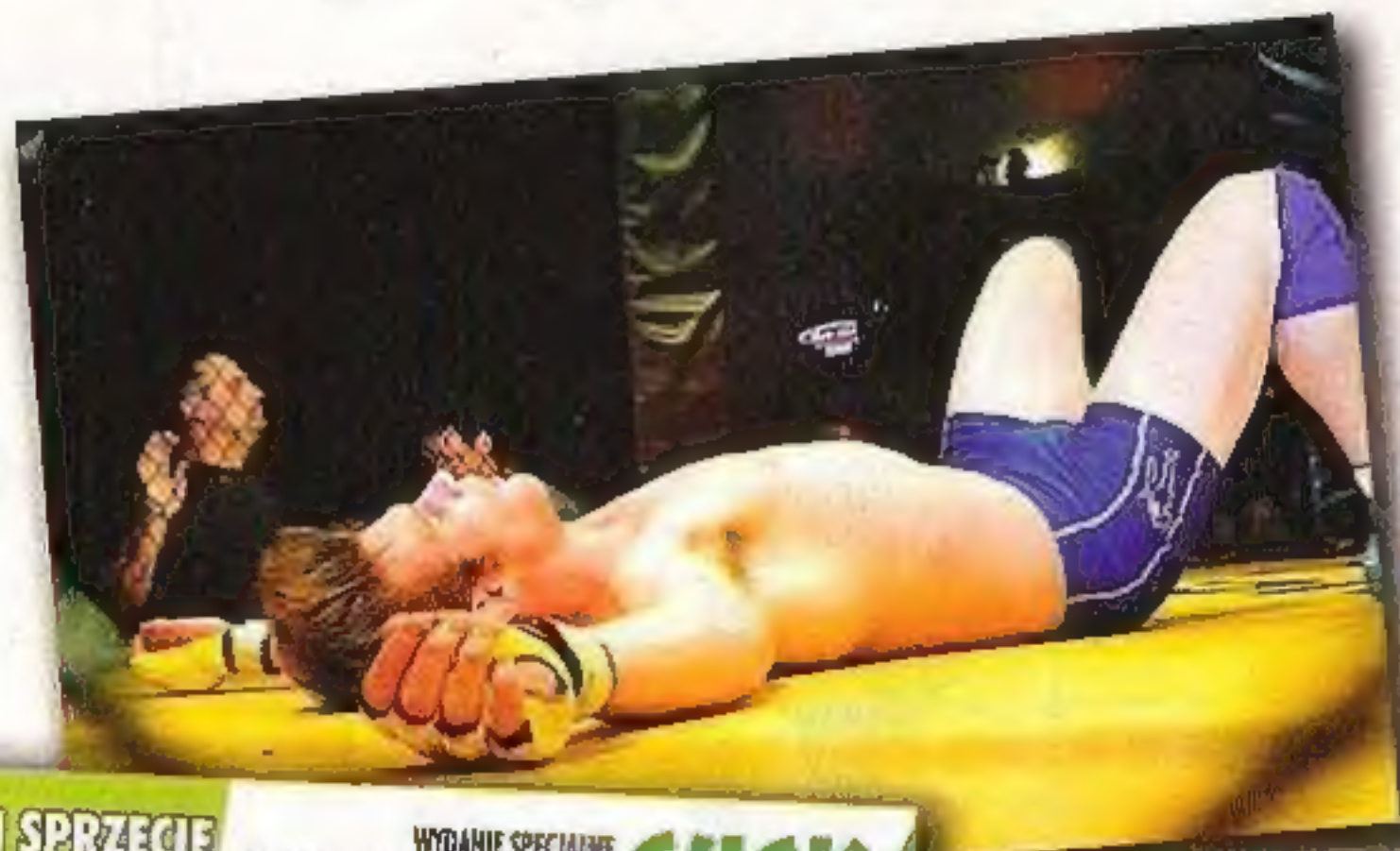
Niektórzy wiedzą
więcej niż inni...

Najnowszy numer
FANIASY
w twoim kiosku już
25 lutego

Nic więcej nie możemy
ci powiedzieć...

Jeszcze nie oprzytomniałeś?

Pospiesz się!
Szykujemy
nowy numer...



w kioskach
już w marcu

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół

Piotr Moskal (redaktor naczelny)

☎ 10#22/ 517-02-47

Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego)

☎ 10#22/ 517-01-93

Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

☎ 10#22/ 517-01-94

☎ fax 10#22/ 517-04-68

Michał Zacharzewski (dział gier)

☎ 10#22/ 517-04-84

Magdalena Sulewska (korekta)

Dział gier, reklamacje płyt CD

☎ 10#22/ 517-04-88

Marta Cichocka (sekretariat redakcji,
zgłaszanie wygranych w konkursach SMS)

☎ 10#22/ 517-02-44

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu)

Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:

Marcin Brzozowski,

Michał Gichy, Marcin Fischer,

Paweł Karaszewski, Artur Kowalski,

Tomasz Kowalski, Marcin Kulakowski,

Grzegorz Młodawski, Piotr Młyński,

Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa,

Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek

Prezes wydawnictwa: Witold Wozniak

Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bańka

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:

Monika Walczak (kierownik),

Aleksandra Blicharz, Jarosław Czujak,

Maciej Szwałkowski

☎ 10#22/ 516-35-19

Druk:

Drukarnia Wydawnictwa Bauer

w Ciechanowie oraz

DPA Printing Company Kraków

Tłoczenie płyt CD:

GM Records, Warszawa

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

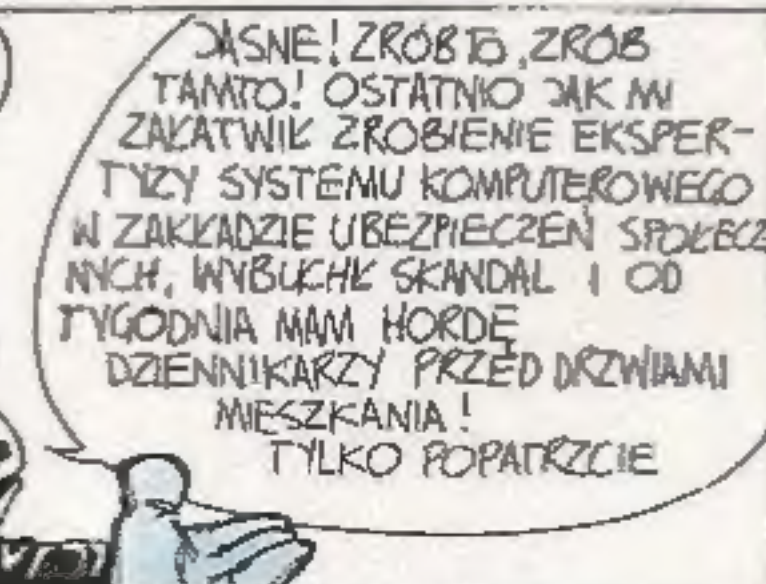
Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1509-0558



MEGA AKCJE W REDAKCJI CZ. 3

© 2002 MARCIN KULAKOWSKI



ROBIN HOOD za 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać
grę

Płyta CD
z grą



Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze oraz
włódkami do płyt

Dokładna
instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zabierz bogatym, rozdaj ubogim! Pomóż Robin Hoodowi i jego Wesolej Kompanii zwalczyć szeryfa z Nottingham i jego żołnierzy, okradaj królewskich poborców, rozważnie planuj misje i śmiało wkraczaj do akcji. Podziwiał przy tym piękną grafikę i szczegółowo odtworzone zamki średniowiecznej Anglii. Kupując eXtra Grę, poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA - WIELKIE HITY:
WarCraft II - Battle.net Edition



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM